K7 Vidéo SECAM

NEW	3 avec	6 Vol	125 F
	Ah My Godess	3 Vol	110 F
	Armitage 3	4 Vol	115 F
NEW	Bubblegumr Crisis	5 Vol	110 F
	Cobra	10 Vol	135 F
	Cobra le film		135 F
NEW	Cutey Honey		135 F
	Dancougar		149 F
NEW	El Hazard	2 Vol	139 F
NEW	GUNSMITH CAT		109 F
	Golden boy		139 F
NEW	Gonnagher		139 F
NEW	Guyver	2 Vol	115 F
NEW	Kishin Heiden	2 Vol	115 F
	Kojiro	4 Vol	135 F
NEW	Kojiro Le film		135 F
	Lamu		130 F
NEW	Le chateau de cagliostro (LUPIN)		139 F
NEW	Ladeez V.Francaises	1 Vol	139 F
	Macross 2	2 Vol	139 F
	Macross Plus	2 Vol	115 F
	Monster City		139 F
NEW	Moonlight la pierre de lune		139 F
	Ninja Scroll		135 F
	Orange road	2 Vol	115 F
	Patlabor	2 Vol	115 F
	Porco Rosso		139 F
NEW	Rhea Gallfrene		110 F
	Salemander		130 F
NEW	Tokyo Babylone		139 F
NEW	Video Girl Ai	2 Vol	130 F
	Yoma les ténebres		115 F
	Yuyu Hakusho		130 F

Nombreux autres titres disponibles
Nos tarifs et prix de nos articles sont unitaires

K7 Vidéo SECAM
VersionFrancaise Intégrale
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

K7 Shin Angel N° 1			139 F
K7 Shin Angel N° 2 à 5		NEW	119 F
K7 Enlevées et soumises			69 F
K7 Fantasmes Charnels			69 F
K7 L'odyssée du plaisir			69 F
K7 Possessions diaboliques			69 F
K7 Mission extrême		NEW	129 F
K7 Le pouvoir du vice		NEW	129 F
K7 Urotsukidoji I			135 F
K7 Urotsukidoji II			135 F
K7 Urotsukidoji III N° 1			135 F
K7 Urotsukidoji III N° 2			135 F
K7 Urotsukidoji III N° 3		NEW	135 F
K7 Anges des Ténèbres		2 Vol	135 F
K7 Twin Dolls		2 Vol	135 F
K7 Magical Twilight		3 Vol	119 F
Imma Vojo		NEW	129 F
Stainless Night		NEW	129 F
Twin Angel		NEW	129 F

Mangas Français Bandes dessinées

Akira	14 Vol	96 F	
Appleseed	2 Vol	76 F	NEW
Alita Ange		42 F	NEW
Berserk	1 Vol	40 F	NEW
Born to kill		55 F	
Crying freeman	2 Vol	46 F	
Art book Crying Freeman		99 F	
Cyber weapon Z	2 Vol	75 F	NEW
Dragon slump	7 Vol	38 F	NEW
Dragon ball	22 Vol	38 F	NEW
My (Dragon quest)	3 Vol	25 F	NEW
Gunnemo	6 Vol	40 F	NEW
Gen Smith Otis		42 F	NEW
HK		98 F	
Ikkyu	2 Vol	69 F	
Les élémentalistes	3 Vol	95 F	NEW
Nicky Larson (City Hunter)	6 Vol	25 F	NEW
Nomad	3 Vol	96 F	
Noritoka	3 Vol	40 F	NEW
Orion	2 Vol	76 F	
Rainbow		45 F	
Ranma 1/2	9 Vol	38 F	NEW
Red Hand	2 Vol	45 F	NEW
RG Veda	3 Vol	45 F	
Riot	2 Vol	78 F	NEW
Sailormoon	9 Vol	38 F	NEW
Shoma		45 F	
Striker	2 Vol	49 F	NEW
Takaru Couleur	2 vol	75 F	NEW
Tokyo Babylon	3 Vol	45 F	NEW
Vasiber Saga	2 Vol	85 F	NEW
Vidéo girl ai	12 Vol	30 F	NEW

Bandes Dessinées Japonaises
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Street Fighter X	1 Vol	99 F	
B.D. Dragon Ball BOX		190 F	
B.D. Sailormoon X		110 F	
B.D. Erotique	5 Vol	90 F	
B.D. V.I.C.E.		120 F	
B.D. Virtual Angel		120 F	

Art Book Japonais
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

Art Book La blue girl		199 F
Art Book Candy Moon Moon		129 F

Bandes dessinéesFrancaises
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Tropical Eyes	1 Vol	79 F	
B.D. Angel	3 Vol	45 F	NEW
B.D. Cammy X		69 F	
B.D. Oguri Clinic	2 Vol	69 F	NEW
B.D. Kouri Paradise		69 F	

PSX
NBA Jam
Jumping Flash
Battle arena toshinden
Warhawk
Street fighter the movie
Cyber sled
Lone soldier

MEGADRIVE
Pac panic
Dino dini soccer
Bob
James pond 3
Zool
Shaq Fu
Rise of the robots
Ristar
Sparkster
Toy's Story 249 F

Game Gear
Marco's Magic football
Chessmaster
John madden 95
Columns
Pengiun
Fantasy Zone
Smash TV
Chakan
Georges foreman
NHL quaterback
Asterix + Tee shirt
Solitaire Poker
Popiler
Slider
Psychic world
Shinobi
Woody Pop
Power strike 2
Factory Panic
Klax

Super Nintendo
Clayfighter 2
Vortex
Porky pig
Warlock
Super bomberman 2
Cool World
Syndicate
Mario is missing
Fun and games
Killer instinct
Shaq Fu
Kid Clown
Spindizzy
Dinosaurs
The brainies
Star wing
Crash dummies
Black hawk
Warpspeed
Legend
Cybernator

Game Boy
Mario pieros
Alias 3
Aventures of lolo
Stargate
True lies
Alleyway
Asteroids
Centipede
Legend of zelda
WWF superstars 1
WWF superstars 2
Classic Golf
Cut Throat island
Terminator 2
Wario Blast
Godzilla
Pac panic
Golf
Kid icarus
King of ring
Qix
Riddick Bowe boxing
Space invaders
Return of the jedi
Q bert
PGA european tour
Monster max
Wildsnake
Killer instinct
WWF raw
Denfender joust
Galaxian 2
Battle toads
Megaman 3
DK Mario
Mis Pacman
Pinball
Spenish
Supper battletank
Mortal kombat 2

PLAYSTATION Le jeu au choix 149 F

SUPER NINTENDO Le jeu au choix 149 F

GAME GEAR Le jeu au choix 89 F

GAME BOY Le jeu au choix 99 F

MEGADRIVE Le jeu au choix 129 F

Manette Snes Champ Spécial Velture 79 F

Manette Snes Power 100 69 F

Manette Megadrive Power 6 69 F

Manette Megadrive Logic 69 F

Manette Megadrive Power 100 69 F

AMICROPUCE

Tél (01) 69.21.84.84

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8

Figurines 40 Cm
149 F

G1 G2 G3 G4 G5 G6 G7 G8

Super Guerriers 20 Cm Articulés
69 F

5 Figurines Kit à monter 15 Cm

K1 Goutte	99 F	K2	99 F
K3 Tapion	99 F	K4 Minochiya	99 F
K5 Gozita	99 F	K6	99 F

Kit Mentô 35 Cm Gozita 109 F

8 Figurines de 40 Cm 149 F

F1 Son Gokou SG	F2 Son gokou ultra
F3 Janembo	F4 Bao
F5 Son Gotan	F6 Majin bao
F7 Videl	F8 Tapion

20 Coffrets différents

Le Coffret de 6 figurines de 5 cm	79 F
Coffret N°1 à 20 avec 6 figurines	
Coffret N°22 avec 4 Super Guerriers & 1 Mentô le combat	89 F

4 Blisters Billes Super Guerriers

N°1 12 billes + 1 Cofret + 6 figurines	89 F
N°2 6 Cofret + 1 boulet + 1 figurine	89 F
N°3 3 Billock + 1 figurine	89 F
N°4 12 Billes + 6 Cofrets + 1 boulet + 1 figurine	89 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

Figurines Super Guerriers Articulées 69 F/fig

G 1	Son Gotem	G 8	Gotenks
G 2	Trunks	G 9	Tapion
G 3	Son Gohan SG	G 10	Minochiya
G 4	Végéta	G 11	Hirotendogan
G 5	Janembo	G 12	Kiliyn
G 6	Goku Ultra	G 13	Vidél
G 7	Gotenks	G 14	MeginBao
		G 15	Gozita
		G 16	Raditsu
		G 17	Freeza
		G 18	Broly
		G 19	Piccolo
		G 20	Gozita

Coffret N° 9
79 F

Coffret N°22
89 F

ENFIN DISPONIBLE
K7 GOZITA & TAPION
En version Française
149 F

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

DRAGON BALL Z

K7 A la poursuite du Gorlic	89 F
K7 Le Robot des glaces	89 F
K7 Le combat fratricide	89 F
K7 La menace de namec	89 F
K7 La revanche de cooler	89 F
K7 100000 Guerriers de métal	89 F
K7 L'offensive des cyborgs	89 F
K7 Broly le super guerrier	89 F
K7 Les mercenaires de l'espace	89 F
K7 Le père de Son Goku	89 F
K7 L'histoire de trunks	89 F
K7 La menace de namec	89 F
Pack 3 K7 Dragon Ball Z	249 F

DRAGON BALL

K7 La légende de Shiron	79 F
K7 Le chateau du démon	79 F
K7 L'aventure mystique	79 F
Pack 3 K7 Dragon Ball	198 F

K7 Vidéo Version Originale PAL

DRAGON BALL Z

K7 Tapion	79 F

Bandes dessinées Françaises

B.D. Dragon ball	23 Vol	38 F

Art Book Japonais

Art Book Collector	4 Vol	
Vol 3 TV Animation Part 1		129 F
Vol 4 World Guide		129 F
Vol 5 TV Animation Part 2		129 F
Vol 6 Movies & TV Spéciale		129 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

AUX FRONTIERES DU REEL

POSTER X FILES 6 Modèles différents 90 x 60 Cm	
Le poster au choix	40 F
les 3 posters au choix	99 F
Le classeur X-files	99 F
Trading Cards US Season 2 le sachet	10 F
Trading Cards US Season 2 la boite	324 F
Trading Cards US Season 3 le sachet	15 F
5 Sachets achetés 1 Gratuit	
Trading Cards US Season 3 la boite	432 F

Pour tout achat d'une boite X files un poster X Files de votre choix GRATUIT

Tee shirt XL 3 Modèles différents

Le tee shirt au choix	129 F
Les 3 tees shirts	297 F
K7 Vidéo Le dossier secret (Inédit)	145 F
K7 Vidéo TOOMS	145 F
K7 Vidéo L'enfivement	145 F
Roman X Files Les gobelins (Inédit)	25 F
Roman X Files Tornade (Inédit)	25 F
Roman X Files Point Zéro (Inédit)	25 F
Le Guide officiel	89 F
Roman Aux frontières du réel	
Roman N°1 Nous ne sommes pas seuls	18 F
Roman N°2 Quand vient la nuit...	18 F
Roman N°3 Partie de singe	18 F
Roman N°4 Compressions	18 F

De nombreux autres articles X Files importés des USA disponibles sur notre dépliant X'FILES

INDEPENDANCE DAY

Le 2 Octobre on va bouter le G... au E.T.
Et ça risque aux rencontre du 3ème type

Le Sachet 17 F
5 Achetés 1 Gratuit

Le Classeur X-Files
99 F

Romans
Aux frontières du réel
18 F

Goodies DRAGON BALL Z

Heros Collection 3 le sachet de 10 cartes	15 F
Trading DBGT le sachet	30 F
Carte DB Chromium le sachet	30 F
20 DBZ Cartes Trading différentes Serie 1	20 F
Sachet de 35 PP cards ancienne série	45 F
Sachet de 35 Cartes 3 dimensions	120 F
40 Power Level 13 dont 2 brillantes	100 F
40 Power Level 17 dont 2 brillantes	180 F
40 Power Level 18 dont 2 brillantes	200 F
38 Cardass N° 27 dont 2 brillantes	200 F
38 Cardass N° 28 dont 2 brillantes	200 F
Kit PP Cartes de luxe DBGT 1	149 F
40 cartes + album + boitier	200 F
la boite de 400 Power level 13	250 F
100 Cardass collector ancienne série	250 F
100 Characters collector ancienne série	250 F
100 Miniscartes collector ancienne série	250 F
Casquette	35 F
9 PP cards dont 2 brillantes sous blister	25 F
Jeu Barcode avec 50 cartes Barcodes rares	160 F
Tee Shirt débardeur	59 F
Figurine Son gokou à peindre	59 F
Marque page (Shiro)	5 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

BON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE BP 33 91201 Athis Mons Cedex

A chaque commande, nous vous envoyons les photos de toutes nos figurines, K7, manga et Art Book dans une 2 dépliants Dragon ball Z gratuitement ou sur simple demande avec une enveloppe Timbrée

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
C1096 P1096 Total à payer	

Frais de port et d'emballage

Envoi Colissimo	35 F
Chronopost France Métrop	70 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Contre remboursement	+45 F

Modalités de réglement
- ☐ Chèque à AMICROPUCE
- ☐ Carte bancaire
- ☐ Mandat lettre
- ☐ Contre remboursement
- ☐ Carte bancaire 16 Numéros

N° _____
_____

Expire à fin : ____/____/____

Signature des parents pour les mineurs

Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____ Tél _____
Code Postal _____ Ville _____

Tous les ins commandes sont livrées par colissimo enregistré dans la limite du stock disponible.
Tous les articles décrits dans notre catalogue sont disponibles. Pn résultats cas phrase. Tous renseignements sur les produits, dessins et sur photos, capacité, Prix non contractuels.

3615 CROPUCE
3615 XFILE

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 41 10 20 30 Fax : 46 04 80 57
36 68 77 33 (Jeux)
3615 PLAYER ONE
Internet : player@imagnet.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef : Laurent DEFRANCE (StdF).
Rédacteur en chef-adjoint : François TARRAIN.
Secrétaires de rédaction : Lionel BARCILLON, Elizabeth LÊ, Nathalie ROY-REUILLER, Christophe VERRON.

Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), Stéphane BURET (Bubu), Christophe DELPIERRE (Chris), Mahalia GARRAUD, Guillaume LASSALLE (El Didou), Stéphane PILET (Leflou), Christophe POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro - responsable Zoom), Reyda SEDDIKI, Sam SOUIBGUI (Magic Sam -responsable import/on line), David TÉNÉ, Julien VAN DE STEENE (Milouse).
Traducteurs : Reyda SEDDIKI, Christophe et Yuko SOIROT.

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY, Lionel FABRI.
Infographistes : Gilles RENOULT, Wladimir MAGEOT (stagiaire).

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE.
Photogravure : Pi-M.
Impression : SNIL.

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40.
Responsable publicité et marketing : Pamine MICHAELIS.
Chef de publicité : Delphine BRONN.
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.
Minitel-Audiotel Laurence CORBIER.

Service abonnement
B.I.M. - BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.
Tél. : (16) 44 69 26 26.

Service des ventes : PROMÉVENTE - Laurie MONFOR. (réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION.
Tél. vert : 05 19 84 57 au terminal E86

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F. RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Christine BERNADET
Secrétariat : Valérie COURTOIS.

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1996
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés Jean-Luc LUYSSEN, Christophe SOIROT.
Illustrations de couverture :
© Namco/Sony Computer Entertainment.

Ce numéro comporte en supplément une planche de Stickers Manga, déposée au dos du magazine et ne pouvant être vendue séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Truce en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

EDITORIAL

PLOMBIER ÉCHAUDÉ CRAINT L'EAU FROIDE

1er mars 97. La Nintendo 64 va envahir l'Europe. Déclaration faite par Nintendo France à quelques heures du bouclage. La surprise passée, des tas d'idées sombres ont surgi dans nos cerveaux, échauffés depuis des mois par des fausses-vraies annonces qui ont fait place à des vraies-fausses communications. Depuis la pub de l'année dernière nous conjurant de ne pas dépenser bêtement notre argent pour une « misérable » 32 bits, on est devenu circonspect quant à la date de sortie en France de cette super-console. Et si ce premier mars cachait un premier avril ?

En attendant, Sony et Sega peuvent lâcher un ouf ! de soulagement. Parce qu'enfin, après le Japon, les USA (le 29 septembre) et aujourd'hui l'Europe, leurs stratégies d'attaque s'appuient sur des données claires et précises : la N64 n'est plus une machine virtuelle. Décomplexés, ils peuvent être fiers de leurs jeux et se lancer sans retenue dans la bataille du leadership. L'une des forces de Nintendo était de garder secret leur plan de lancement et rester discret sur leur politique d'invasion du monde du jeu vidéo. Le dernier pan de sa stratégie étant tombé, Sony and Co vont enfin se battre à armes égales, sur le terrain du soft. Douze jeux Nintendo 64 sortis d'ici la fin de l'année, contre plus de 150 pour la PlayStation et la Saturn, la victoire des 32 bits se dessine petit à petit. Jusqu'à quand ? Au 1er mars prochain ? « Il faut le voir pour le croire », comme disait St-Thomas lorsqu'on lui parlait de Jésus, faiseur de miracle. À Player, on retiendra comme date de sortie, celle où nous pourrons acheter la N64 librement dans l'Hexagone.

StdF
(Saint Thomas de France)

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

'Crash Bandicoot' et le logo Crash Bandicoot, marques déposées, sont la propriété de Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 NAUGHTY DOG Inc. Tous droits réservés.
"PS" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

68 OCTOBRE

SOMMAIRE

CONCOURS

Independence Day 115
3615 119
DBZ 127

Tomb Raider, un jeu d'action impressionnant. SegaWorld, le plus grand centre Sega du monde. ECTS : toutes les nouveautés de fin d'année.

8 Courrier

12 Stop Info

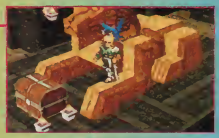
Spécial Formula One : les pilotes de F1 testent la meilleure simulation de F1 sur PlayStation.

36 Interviews

Jamma Show : compte-rendu de l'incontournable salon de l'arcade.

40 Arcade

Dark Savior : indispensable ! Le RPG pour tous les amoureux de jeux vidéo. Street Fighter Zero 2 : indémodable ! Ce jeu de baston 2D met une baffe à nombre de super-productions de combat en 3D.



50 Over the World

67 Tests

Tekken 2 : monumental ! Tunnel B1 : sublime ! Burning Road : déroutant ! WipEout 2097 : vireveltant !

74 Poster

Tunnel B1 : de l'action pure servie par des graphismes de toute beauté.

Des codes à la pelle, des cheats très choc, signés Bubu, prince de la bidouille.

122 Trucs en Vrac

128 Plans & Astuces

Blazing Dragons : première partie d'une aventure riche et délirante.

134 Zoom

Ciné, BD, OAV, musique... il y a une vie après le jeu vidéo. Ce mois-ci, Mission : Impossible, un chef-d'œuvre !

146 Petites annonces

Elles reviennent en force après plus de 3 ans d'absence. Pour une surprise, c'est une bonne surprise !

ABONNEMENT PAGE 133

OFFRE SPÉCIALE PAGE 33

ERRATUM

Ne cherchez pas le test de Darkstalkers sur PlayStation (noté 88 %) dans ce numéro : il paraîtra le mois prochain. Il a été remplacé en dernière minute par l'excellent Supersonic Racers (page 106).

« Comment faites-vous pour connaître les jeux qui sortent au Japon ? »

Dès sa sortie, j'ai acheté Yoshi's Island. Il est génial, sauf que depuis un moment, quelques problèmes se sont manifestés. J'ai acheté la version française (c'est important). Je jouais normalement jusqu'au jour où, paf !, tous les textes se sont affichés en anglais ! Ensuite, tous les nuages secrets se sont mis à apparaître dès que je les approchais ! Quel est ce phénomène aux frontières du réel ?

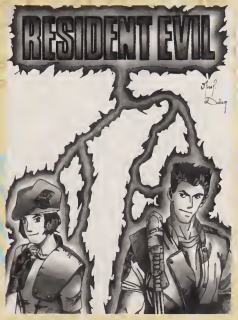
Bowser

Je pourrais te sortir une explication très à la mode comme : « C'est un complot du gouvernement ! », mais je crois juste que tu es tombé sur de vilains composants électroniques qui ne font rien qu'à tomber en panne pour t'énerver. Ça arrive parfois. Demande donc à ton revendeur de t'échanger la cartouche, voire directement à Nintendo en cas de refus.

Dans la rubrique Tests, pourriez-vous indiquer la date de sortie prévue pour les jeux ?

Venom

Les éditeurs sortent leurs jeux dès qu'ils le peuvent. Souvent, ils ne connaissent même pas eux-mêmes la date de sortie de leurs propres softs !



Dessin de Didier Ansel.

Possesseur d'une PlayStation depuis un an maintenant, je commence à désespérer en voyant la ludothèque qui m'est proposée. Oui, mon problème est que j'affectionne plus les jeux de réflexion, d'aventure, et les wargames que les « Tekken Ball Zero », et autres « Doom'ed Alien ».
Dix-sept jeux achetés, et mis à part X-Com, que de l'ennui. En effet, je cherche encore le côté aventure de Resident Evil et de Fade to Black, et pourtant j'ai tout essayé, même l'hypnose ! Quand à D, j'ai dépensé plus de 300 balles pour une après-midi à peine. Super investissement ! Dans tous les magazines, c'est le même refrain : « Il est beau, mon moteur 3D, regardez ma Motion Capture, achetez mon placage de textures, etc. ». Mais qu'on me vende de l'intérêt et qu'on me lâche avec le tape-à-l'œil ! Cela fait maintenant un mois que j'ai rangé ma PlayStation dans sa boîte pour ressortir mon vieil Amstrad CPC 6128, et je délire dix fois plus (je ne déconne pas). Alors pitié... Dois-je vendre ma PlayStation ou espérer voir sortir un grand wargame et un vrai jeu d'aventure d'ici Noël ?

Vlad

Vlad, mon cher Vlad. Je ne croyais pas devoir dire cela un jour dans ces pages, mais je crois que les consoles ne sont pas faites pour toi. Tu me cites d'excellents jeux pour me dire qu'ils t'ont déçu. Si tu savais combien de lecteurs m'ont écrit pour me faire part de leur bonheur suite à l'achat de Resident Evil... Loin de moi l'idée de t'expliquer que tu n'as rien compris à la vie. Tu désires simplement un type de jeu qui n'a jamais été le fort des consoles. L'aventure pure, elle se trouve sur ordinateur, et là, je peux te garantir que tu trouveras plus de jeux que tu n'auras de temps pour y jouer. Seul problème, le prix d'un PC est sans commune mesure avec celui d'une PlayStation...

Des jeux comme Resident Evil réussissent déjà à atteindre des notes comme 96 %. Existera-t-il un jour des jeux qui dépasseront 100 %.

François

Depuis le premier numéro de Player One, de nombreux jeux ont atteint des sommets dans les notes, sans jamais obtenir 100 %. La raison en est simple : nous devenons, comme les joueurs, de plus en plus exigeants au fil du temps. De plus, nous tenons compte de la génération de la machine sur laquelle le jeu est testé. Il n'y a donc aucun risque de voir une note globale dépasser 100 %.

Dessin de Pierre Clavillier.

Je vous écris pour vous demander ce qu'il se passe avec les PlayStation. J'ai acheté une PlayStation au mois de novembre, et huit mois après elle tombe en panne : je ne comprends pas. La ramenant alors à mon magasin habituel pour leur demander pourquoi elle avait des problèmes de chargement et d'images saccadées, le revendeur me dit qu'il ne savait pas ce qu'elle avait mais qu'il y avait en ce moment beaucoup de PlayStation défectueuses. Je voudrais donc savoir ce qu'il en est vraiment, et si cela vous est arrivé.

François

Nous avons reçu beaucoup de lettres de lecteurs rencontrant les problèmes que tu as eus avec ta PlayStation. Nous avons nous-mêmes expérimenté les caprices de la Sony. Cela révèle effectivement un manque de fiabilité, auquel on n'était pas habitué avec les consoles japonaises. Outre la solution du service après vente des revendeurs, on peut essayer de résoudre le problème par la désormais fameuse manipulation consistant à placer la console sur sa tranche gauche ou droite. Mais mieux vaut profiter de la garantie tant qu'elle est valable, au risque de se voir priver de sa console le temps de la réparation.

Sont-ce les mêmes personnes qui font Player One et Ultra Player ?

Bat-Sun

En partie, oui. Pour juger par toi-même, tu peux lire « l'ours » des deux magazines, c'est-à-dire la colonne de texte à gauche des éditos de *PO* et *UP*.

« Les "Tekken Ball Zero", et autres "Doom'ed Alien" ».

J'écris pour demander si les cadeaux Player One — comme la carte Chromium DB, ou le Bubble Gum Ta Mère — ne pourraient pas être placés au milieu des pages du magazine, car c'est lassant à force de voir toujours écrit « cadeau » et de n'avoir rien. Je pense que cela faciliterait moins la tâche des voleurs potentiels.

Mad

Nous pourrions effectivement cacher soigneusement ces cadeaux quelque part entre les Trucs en Vrac et les nouvelles petites annonces, mais... qui dit convoitise des voleurs, dit également convoitise des lecteurs. Et ces derniers ont envie de voir ce qu'ils achètent.

Salut à toute l'équipe, vous faites du bon boulot. Pourrait-on imaginer un jour la PlayStation faisant tourner un jeu identique à Mario 64 ? En est-elle capable ? Et est-ce qu'un éventuel appareil pourrait rendre la 32 bits de Sony plus puissante ?

Sébastien

Imaginer, ça, on peut le faire sans problème. Tiens, là, justement, j'imagine que la PlayStation a un port cartouche, qu'elle a une fonction graphique permettant d'éviter les pâtés de pixels, et que Nintendo sort des jeux dessus... Mais il est vrai que l'imagination a des limites. Alors, finalement, on la veut pour de bon, sa 64 bits. Et là, pas de chance : Sony ne prévoit pas d'extension, et s'oriente vers une PlayStation 2 (dont on ne sait rien !). La vie est moche.

Sam, voici quelques questions sur le métier de testeur : Est-il obligatoire de finir le jeu que l'on teste ? Qui paie les jeux que vous testez ? Est-ce Pedro ou les testeurs ? Comment faites-vous pour connaître les jeux qui sortent au Japon : avez-vous des journalistes ?

PlayStatian Man

Non, il n'est pas obligatoire de venir à bout d'un jeu. Mais dans la pratique, cela est fait dans la plupart des cas, afin de pouvoir évaluer la durée de vie du jeu. Ce sont les éditeurs qui nous envoient leurs jeux (généralement sans la notice !), avant leur sortie. Les testeurs cités plus haut sont des journalistes. Parfois, ils se déplacent pour chercher des infos, faire une interview, ou couvrir un salon de jeux vidéo de l'autre côté de la planète.

J'ai quelques remarques à faire...
1) Sur Destruction Derby. À sa sortie, ce jeu a eu de très bonnes notes dans tous les magazines. Et maintenant, je cite Greg, de *Joypad* : « Il est ennuyeux à mourir au bout de quelques jours ». Alors, je ne comprends pas : ils y jouent dix minutes avant de le noter ou quoi ?
2) Pour Toshinden, dans *Consoles +*, je cite le Panda : « Toshinden est le meilleur jeu de baston de tous les temps ». Et à sa sortie sur Saturn, il dit « Toshinden n'a jamais été un bon jeu, que ce soit sur PlayStation ou sur Saturn ». En résumé : c'est beau, donc une bonne note, et après 15 jours, il est chiant ce jeu...
3) *(Squizzé)*
4) Pourriez-vous ajouter dans vos tests si les temps de chargement sont à jeter la console par la fenêtre ?
5) À quand les premiers jeux utilisant la carte MPEG sur Saturn ?
6) J'ai une idée à soumettre aux éditeurs : mettre une publicité pendant les temps de chargement, et de ce fait sortir les jeux un peu moins chers.
Je tiens à préciser que j'ai envoyé cette lettre à tous les magazines, et nous verrons tous qui a eu l'audace de la publier.

David

Dessin de Sylvain Ranc.

Je ne vois pas vraiment en quoi Player One *est audacieux de passer ta lettre.*
1 et 2) Sans vouloir justifier ce genre de comportement peu respectueux du lecteur, on peut en partie l'expliquer : Toshinden et Destruction Derby ont fait partie du premier lot de jeux de la PlayStation, et les testeurs, tout comme les autres joueurs d'ailleurs, ont été conquis par les sensations procurées par l'excellence graphique de ces jeux. Accessoirement, ils restent deux très bons jeux...
3) La question 3, que je n'ai pas publiée, ne concerne que le journal en question.
4) Nous le précisons déjà quand nous le pouvons. Hélas, nous testons parfois des jeux sur des CD qui ne sont pas optimisés à ce niveau.
5) Trop peu de joueurs possèdent une carte MPEG pour que les développeurs pondent des jeux l'utilisant.
6) Cette idée a déjà été expérimentée il y a quelques années, mais je crois que le problème est qu'aucun annonceur n'est intéressé par ce type de support publicitaire. Et même si cela fonctionnait, tu ne gagnerais qu'un franc par jeu, à tout casser.

Som

Un CD coûte à sa fabrication entre 6 et 12 francs. À combien Sega et Sony vendent les leurs ? Hein ? Halte à l'arnaque ! Avec tout le fric qu'ils empochent, ils pourraient au moins se déchirer pour sortir de bons jeux !

Aurélien

C'est vrai, le coût de production du CD lui-même est ridicule pour un éditeur. Mais il faut aussi payer les programmeurs, des droits, le circuit de distribution... Pour étudier tout ça dans le détail, je te renvoie en page 143 du *Player One* n° 66.

Une mascotte pour Sony avec le super jeu qui va avec, c'est pour quand ?

Sébastien

Je ne sais rien d'officiel là-dessus. Mais LdF, notre rédac chef, qui depuis ce matin se promène en tee-shirt jaune à rayures vertes avec du persil dans les oreilles, vient de crier que « ce n'est pas dans l'esprit de Sony d'avoir une mascotte ». Cela doit sûrement vouloir dire que Sony ne veut pas se trimbaler une image de neuneu !

LES PS

Greg, le magasin s'est payé ta tête au téléphone. Ramène-leur le jeu et demande à être remboursé. Bonjour à Alanis de ma part, Jean-Christophe. Super Mario! : nous n'y sommes pour rien si les jeux 16 bits se font rares. Et merci à tous pour vos cartes postales. Morgan, merci pour le poème, nous avons apprécié même si nous n'avons pas la place de le passer. Damien, les anciens Crédits Players sont toujours valables. Venom, tu peux exiger du magasin qui t'a vendu le jeu de le reprendre.

BLAM! -MACHINEHEAD

Hallucinations ! Au travers des yeux du Docteur Kimberley Strider, lorsque vous chevauchez la «vorpal» et survolez cet enchevêtrement de mitrailles, d'objectifs stratégiques et de mélodrames dignes des meilleures séries B. **Vertiges !** Dans des paysages d'apocalypses virtuels Hi Tech, des tunnels étourdissants et des vidéos qui crèvent le plein écran. **Rires !** devant le danger quand vous explosez d'une véritable joie existentielle en 3D à travers 15 scènes, véritables stations de pompage d'adrédaline. **Hurlements !** de terreur devant d'effrayantes hordes de mutants polygonaux. **Grâce implorée !** quand vous affrontez le Cerebro Virus dans l'antre du destin.

Jeu ! Blam-Machinehead ! pour LA chevauchée de votre vie, une chevauchée dans le Cyber Chaos !!!

Blam-Machinehead
© Core Design Limited, 1996
All Rights Reserved
Core Design Limited,
55 Ashbourne Road, Derby DE22 3FS

Disponible sur :
PC CD-ROM
SEGA SATURN
PLAYSTATION

CORE

EIDOS
Part of the Eidos group of companies

6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tel. : (1) 41 06 96 70 - Fax: (1) 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

NINTENDO 64

Les éditeurs continuent à nous annoncer pêle-mêle leurs nouveaux produits. Pour continuer la longue page de news N64 du mois dernier, Human a annoncé le développement de Human Race 64. Quant à Konami, il nous prépare bien sûr un volet de la série des Goemon Gambarre. Ces deux produits sont pour le moment prévus pour février 1997.

21500 RESIDENT EVIL VENDUS EN ANGLETERRE

Joli record pour ce jeu démentiel, surtout quand on sait que ce chiffre a été atteint en deux jours. De quoi confirmer les dires de Chris qui lui a attribué un 96 % dans le PO n° 66.

NOUVELLE VAGUE CHEZ SONY

Commis par l'équipe de Total NBA, Porsche Challenge et Rapid Racer semblent être deux titres assez prometteurs. Le premier est une simulation de course basée sur le nouveau speedster Porsche. Les graphismes semblent assez déments et on devrait prendre son pied au volant de bolides légendaires. Pour Rapid Racer, les infos sont encore plus sommaires. On y pilotera sans doute de gros off shores bien puissants sur des surfaces d'eau variées (ça sent le clone de Wave Race sur N64). Il semblerait d'ailleurs que la Team de Sony travaille d'arrache-pied sur les graphismes, notamment sur la gestion des effets de vagues. Même si ces projets sont loin d'aboutir, on peut parier qu'ils regorgeront de qualités. On vous en reparle dès que l'on en sait plus, restez aux aguets...

ENCORE UNE PETITE FRAYEUR ?

BIO HAZARD 2

Suite du sublime Resident Evil, Bio Hazard 2 débute là où le premier volet se terminait.

Après avoir affronté les dangers de la bâtisse abandonnée de la forêt de Rancoon, vous révélez à vos supérieurs à quelles expériences se livrait la société chimico-pharmaceutique Umbrella et vous faites fermer cette dernière. Malheureusement, tout ne s'arrête pas là puisque deux mois après l'explosion de la bâtisse, la ville de Rancoon se retrouve presque entièrement peuplée de zombies. Les habitants, qui se croyaient atteints d'une banale maladie de la peau au départ, ont fini par tous devenir des morts-vivants (!). Seuls rescapés connus : un jeune policier (Leon S. Kennedy, 23 ans), cloîtré dans une pièce de son commissariat, et Elsa Walker (19 ans), qui vient l'aider au tout début de l'aventure. Ce sont bien évidemment les deux jeunes héros qu'il vous sera possible d'incarner.

Apparemment très impressionnant, Bio Hazard 2 n'hésite pas à vous faire affronter plusieurs zombies à la fois (matez un peu les photos). Selon les situations, vous pourrez changer d'armes et de vêtements ; ces derniers se dégradant au fur et à mesure (le gilet pare-balles devient moins efficace après avoir encaissé de nombreux impacts). La date de sortie de cette merveille n'est pas encore sûre, mais nous sommes nombreux, à la rédac, à l'attendre en trépignant d'impatience.

Sortie Japon : mars 97.
Éditeur : Capcom.

FLASH SPECIAL

On ne sait pas s'il vous arrive la même chose, mais nous, depuis la rentrée, à chaque fois que l'on regarde Cyber-flash, il se produit un truc bizarre. Un flash info interrompt l'émission. On ne sait pas d'où il vient ni ce qu'il fait là. Tout ce que l'on voit, c'est une journaliste qui parle de sujets hyper sérieux sur Internet, comme les conflits au Moyen-Orient ou encore les valeurs boursières. C'est dans le journal des abonnés de Canal + que nous avons trouvé un début d'explication : apparemment, il s'agirait d'un problème de réception...

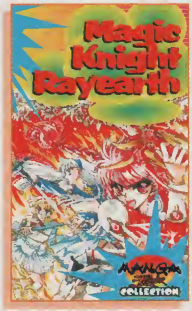
MIEUX RECEVOIR CANAL+

VOTRE ECRAN RESSEMBLE-T-IL A L'UNE DE CES PHOTOS ?

MANGA PLAYER COLLECTION

Manga Player se lance dans l'édition de livres avec Manga Player Collection.

Chaque mois, paraîtront en librairie deux aventures entièrement en français — y compris pour le sens de lecture — et conservant l'esprit de l'édition japonaise (format, jaquette...). Les deux premiers titres sont *Magic Knight Rayearth*, du Studio Clamp, et *Seraphic Feather*, de Kodansha. *Magic Knight Rayearth* plonge trois écolières dans un monde magique où elles doivent unir leur force pour lutter contre Zagart, un sorcier maléfique. Bourré de bastons, ce livre promet des moments de lecture assez intenses ! *Seraphic Feather* commis par Yô Morimoto et Hiroyuki Utatane, est très abouti graphiquement. Il conte l'aventure d'Apepu Heidemann, fils du responsable d'une expédition lunaire corrompue par un vaisseau spatial doté de vie. S'ensuit une bataille dantesque entre le héros et un de ses amis qui tente grâce à ses pouvoirs psychiques de s'opposer à lui. De la SF qui devrait vous combler de bonheur. Ces deux titres, vendus 42 francs, seront suivis en novembre par *Lampoo Lampoo* et *Wingman*. Alors, si vous voulez découvrir ces aventures folles, ne ratez pas les premières parutions du label *Manga Player Collection* !



ENVIE DE VOTER ? LES SOURIS D'OR

Si vous recevez Canal J, vous connaissez certainement l'émission *Des Souris et des Rom*, animée par Bertand Amar. Ce dernier organise pour la deuxième année consécutive la remise des Souris d'Or. Pour cette édition, *Player One* s'associe à l'événement et vous invite à voter pour vos jeux préférés sortis en 1996. Vous retrouverez donc la liste des nominés ainsi que toutes les modalités pour participer à l'émission spéciale dans le prochain numéro de *Player One*. Le rendez-vous est pris !

EPROM

7 Rue Gay Lussac
75005 Paris

Tous les dessins et marques cités ici, ci-par leur propriétaires respectifs. Prix modifiable sans préavis

IMPORT :	
FATAL FURY REAL BOUT	349 F
FOSHIDEN URA	399 F
POLICENAUTS	439 F
OUT RUN	299 F
FIGHTINGS VIPERS	449 F
DARK SAVIOR	449 F
PUZZLE BOBBLE 2X	329 F
BOMBERMAN	399 F
HEXATHLETE	399
KIGLORD SAGA 2	399 F
LUNAR SILVER STAR	399 F
SAMURAI SHODOWN 3	399 F
AFTERBURNER 2	299 F
MAGICAL DRUP	399 F
LANGRISSER 3	399 F
TOKIJO SEVEN (X)	449 F
FINAL ROMANCE 2 (X)	299 F
GAL JAN (X)	399 F
GAL PANICS	449 F
SHIN MEGAMI TENSEI BOX	449 F
DYNASTY WARS 2	399 F
STREET FIGHTER ZERO 2	399 F
THUNDER FORCE COMPIL	349 F
OGRE BATTLE	399 F
LANGRISSER 3	449 F
NIGHTS	399 F
NIGHTS + PAD ANALOGI	499 F
GUNDAM GAIDEN	349 F
OUT RUN	299 F
SOCCER KIDS	349 F
NAMOURA HOSPITAL (X)	549 F
STEELDOM	399 F
SPACE HARRIER	399 F
VIRTUA FIGHTER KIDS	399 F
SAMURAI SHODOWN 3	429 F
ALBERT ODYSSEY	449 F
DIE HARD TRILOGY	399 F
AIR'S ADVENTURE	399 F
CAHSE	399 F
WORLD HEROES PERFECT	399 F
WAN GAN DEAD HEAT 2	399 F

VERSION FRANCAISE	
TOSHINDEN	349 F
MAGIC CARPET	349 F
WIPE OUT	349 F
X MEN	369 F
DESTRUCTION DERBY	369 F
ALIEN TRILOGY	369 F
3D LEMMINGS	349 F
GEX	349 F
DISCWORLD	349 F
VALORA GOLF	349 F
TIME D	379 F
GOLDEN AXE	349 F
FI LIVE	349 F
JUST A MOVE 2	299 F
DARIUS GAIDEN	349 F
SHELL SHOCK	369 F
SEGA RALLY	369 F
HEXATHLETE	369 F
ULTIMATE MK III	369 F
PANZER DRAGON 2	369 F
VIRTUA COP + PISTOLET	449 F
OLYMPIC SOCCER	329 F
CLOCKWORK KNIGT 2	299 F
EARTH WORM JIM 2	369 F
BUBBLE BOBBLE	299 F
GALACTIC ATTACK	369 F
GUARDIANS HEROES	349 F
LA LEGENDE DE THOR 2	369 F
RAYMAN	349 F
SIM CITY 2000	399 F
NIGHTS + PAD	449 F
STREET FIGHTER ALPHA	369 F

REVENDEUR
CONTACTER NOUS :
NOUS IMPORTONS ET DISTRIBUONS TOUT PRODUIT JAPONAIS OU AMERICAIN

TEL : 01 43 26 56 75
01 46 34 13 34
FAX : 01 46 34 09 00
01 46 34 13 34

StOp INFO

DUNK EN 3D NBA JAM EXTREME

Le désormais célèbre NBA Jam a donné naissance il y a quelques mois à une fabuleuse borne d'arcade, sous le nom de NBA Jam Extreme. Cette nouvelle mouture, qui utilise beau-

coup plus la 3D, devrait débouler le mois prochain sur PlayStation et Saturn. Gageons que cette séquelle apportera plein d'innovations, notamment des effets visuels inédits. Un futur hit, dont on vous reparle dans un mois !
Sortie France : novembre.
Éditeur : Acclaim.

CITY OF ANGELS THE CROW 2

Le deuxième volet des aventures du plus torturé des morts sera adapté sur PlayStation et Saturn. Tiré du film où le héros est incarné par Vincent Perez, le jeu devrait proposer une action bien glauque dans un univers passablement déprimant. Pour l'heure, ce titre est en cours de programmation, et tout ce qu'on peut dire, c'est qu'il y aura de la baston à gogo ! Affaire à suivre.
Sortie France : décembre.
Éditeur : Acclaim.

GOKU PREND DU VOLUME

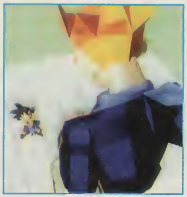
DRAGON BALL GT

Grosse actualité Dragon Ball Z avec l'arrivée de quatre titres, au Japon et en France !

Après la flopée de jeux de combat en 2D consacrés à Dragon Ball, on commençait à désespérer de jamais voir la 3D intégrer l'univers de nos héros (on ne prend évidemment pas en compte la fausse 3D des derniers épisodes PlayStation et Saturn — cf. OTW PO n° 66 — qui sortent bientôt en France et dont nous vous reparlons ci-dessous). L'arrivée de DB GT (titre provisoire), pour l'instant uniquement prévu sur PlayStation, comble enfin nos espoirs. Dix personnages seront disponibles et une nouvelle attaque, l'Original Meteo, fait son apparition (mais on ne sait pas encore en quoi elle consiste). Les différents points de vue caméra pourront être changés à volonté et pour peu que la jouabilité suive, nous aurons enfin droit à un jeu DB qui innove et utilise de façon convenable la technologie des consoles 32 bits. La date de sortie de ce titre très attendu n'a pas encore été communiquée.

SORTIES FRANCAISES

Toujours dans l'actualité Dragon Ball, signalons la sortie française du DBZ Hyper Dimension, sur Super Nintendo, et celle des derniers épisodes Saturn et PlayStation.



Le premier, sûrement le plus intéressant de tous, s'inscrit dans la droite lignée de ceux que l'on connaît déjà sur 16 bits. Il bénéficie d'une bonne jouabilité et met l'accent sur la possibilité d'effectuer de nombreux enchaînements. Les DBZ 32 bits, quant à eux, essaient d'innover en vous faisant évoluer dans un espace immense mais où votre liberté, malheureusement, reste assez fictive.

Notons que la jouabilité de ces titres laisse aussi quelque peu à désirer. Attendez que l'on vous en propose un test avant de vous précipiter.

Sortie France : novembre.
Éditeur : Bandaï.

DBZ Hyper Dimension devrait sortir le mois prochain en France, avec DBZ La Légende sur 32 bits !

ETRANGE... VIRTUAL ON

Tiré de la borne d'arcade du même nom, Virtual On sur Saturn est une sorte de Robotech futuriste où des robots surarmés s'entre-tuent au fond d'une arène. Pouvant se jouer à deux simultanément, ce drôle de jeu souffre apparemment d'une action un peu trop brouillon, à la limite du gênant.
Sortie France : novembre. Éditeur : Sega.

Neuf
Occasion
Echange - Rachat

EPROM

(01) 46 34 24 16

VERSION FRANCAISE :

3D LEMMINGS	349 F
AIV EVOLUTION GLOBAL	369 F
ACTUA GOLF	349 F
ACTUA SOCCER	299 F
ADDIDAS POWER SOCCER	349 F
AGILE WARRIOR F-HIX	349 F
AIR COMBAT	349 F
ALIEN TRILOGY	369 F
ALONE IN THE DARK	349 F
AQUANAUTS HOLIDAY	369 F
ASSAULT RIGS	349 F
BATTLE ARENA TOSHINDEN	299 F
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	369 F
BROKEN SWORD	369 F
BURNING ROAD	369 F
BUST A MOVE 2	269 F
CHRONICLES OF THE SWORD	369 F
CRITICOM	349 F
CYBERIA	349 F
CYBERSLED	299 F
CYBERSPEED	349 F
D	349 F
DEFCON 5	349 F
DESCENT	349 F
DESTRUCTION DERBY	329 F
DISCWORLD	329 F
DOOM	349 F
EXTREME GAMES	349 F
EXTREME PINBALL	349 F
FADE TO BLACK	369 F
FIFA SOCCER 96	349 F
FIRESTORM THUNDERHAWK	349 F
FORMULA ONE	369 F
GALAXIAN 3	349 F
GALAXY FIGHT	349F
GEX	349 F
GOAL STORM	349 F
GUNSHIP 2000	349 F
HEREBEKE POPOITTO	349 F
HI OCTANE	349 F
IMPACT RACING	349 F
INT TRACK N FIELD	349 F
JHONNY BAZOOKATONE	349 F
JUMPING FLASH	329 F
JUMPING FLASH 2	369 F
KILEAK THE BLOOD	349 F
KRAZY IVAN	349 F
LOADED	349 F
MAGIC CARPET	349 F
MICKEY	349 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
MOTORTOON GP 2	369 F
NAMCO MUSSEM VOL 1	349 F
NBA IN THE ZONE	349 F
NBA LIVE 96	349 F
NEED FOR SPEED	369 F
NFL GAME DAY	329 F
NHL GAME DAY	329 F
NHL POWER HOCKEY	329 F
NOVASTORM	329 F
OLYMPIC GAMES	369 F
OLYMPIC SOCCER	369 F
PENNY RACER	369 F
RAGIN SKIES	369 F
RESIDENT EVIL	369 F
RIDGE REVOLUTION	369 F
PIT SAMPRAS TENNIS	369 F
TEKKEN 2	369 F
TIME COMMANDO	369 F
TUNNEL B1	369 F
WIPE OUT 2097	369 F
ZERO DIVIDE	349 F

VERSION IMPORT:

ARK THE LAD 2	ACT/RPG	499 F
VANDAL HEARTS	ACT/RPG	499 F
WILD ARMS	ACT/RPG	499 F
STAR GLADIATOR	COMBAT	499 F
FORMULA ONE NIPPON		499 F
VIRTUAL TENNIS 2		499 F
AYRTON SENNA KART GP		499 F
BEYOND THE BEYOND USA		399 F
PROJECT OVERKILL USA		399 F
CRASH BANDICOOT USA		369 F
RAYMAN 2 USA		399 F

CRASH BANDICOOT

AYRTON SENNA

TUNNEL B1

WILD ARMS

ARK THE LAD 2

WIPE OUT 2097
EN DEMO PERMANENTE

Disponible aussi chez :
NEW VIRTUAL VIDEO
28 Rue Violet , 75015 Paris
TEL : 4 0 5 9 8 1 4 7

COMMENT COMMANDER ?

- Par Téléphone au : 01 46 34 24 16 (10H à 19H30)
- Par Fax au : 01 46 34 09 00 (24H sur 24)
- Par Courrier : Recopiez ou découper le bon ci dessous et poster le à
EPROM, 7 RUE GAY LUSSAC, 75005 PARIS

169 F

249 F

149 F

ADAPTATEUR
349 Frs
Pose 1 Jour

HORAIRES :
Lundi - Samedi
10 H à 19 H 30
Non stop
Appeler nous pour les disponibilité au 01 46 34 24 16

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville Tel :

Références	Machine	Quantité	Prix
		Frais de Port	
		TOTAL	

Mode de règlement :
CB: / Exp fin / / / / / Banque :
Chèque ci joint : / / Contre Remboursement (+ 73 F) / / Mandat / /
Port colissimo : 30 F Port Chrono : 40 F (Console et objet lourd +80F ou +100F)

STOCK GAMES

N°1 DE L'OCCASION SUR PAR

LES MEILLEURS PRIX, LES MEILLEURS CONSEILS, UN GRAND CHOIX DE JEUX, TOUTES LE

PLAYSTATION

1490 F

DESCENT	249 F
DESTRUCTION DERBY	149 F
DISC WORLD	149 F
DOOM	199 F
EXTREME GAMES	249 F
FIFA SOCCER	149 F
GEX	249 F
JUMPING FLASH	149 F
KILLERK THE BLOOD	149 F
LOADED	149 F
LONE SOLDIER	199 F
MAGIC CARPET	199 F
MORTAL KOMBATT 3	149 F
NBA JAM TE	149 F
NEED FOR SPEED	299 F
NOVA STORM	149 F
NBA IN THE ZONE	249 F
RAIDEN PROJECT	199 F
RAPID ROLAND	199 F
RAYMAN	249 F
RIDGE RACER	149 F
RIDGE RACER REV	299 F
ROAD RASH	299 F
STREET FIGHTER ALPHA	299 F
STRINGER	99 F
SHELLSHOCK	199 F
THE D	199 F
THUNDER HAWK 2	199 F
TOSHIDEN	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
TOTAL NBA 96	249 F
TRUE PINBALL	249 F
WING COMMANDER III	199 F
WIPE OUT	199 F
WORMS	299 F
THEME PARK	249 F
ZERO DIVIDE	149 F

NEUF

BUST AND MOVE 2	249 F
CABLE RGB	129 F
CRASH BANDICOOT (US)	429 F
DIE HARD TRILOGY	349 F
FORMULA ONE	349 F
JOYPAD PSX	149 F
MAD CATZ VOLANT	479 F
MEMORY CARD	179 F
MEM. CARD 120 BLOCKS	299 F
RESIDENT EVIL	349 F
RETURN FIRE	349 F
TEKKEN 2 (US)	399 F

OCCASION

CONSOLE PSX + 1 JEU	1290 F
ACTUA SOCCER	199 F
ADIDAS SOCCER	299 F
AIR COMBAT	199 F
ALIEN TRILOGY	249 F
ALONE IN THE DARK	249 F
ASSAULT RIGS	199 F
CRAZY IVANS	149 F
CRITICOM	199 F
CYBER SLED	149 F

SATURN

1490 F

F1-LIVE	249 F
FIFA SOCCER 96	149 F
GALACTIC ATTACK	249 F
GOLDEN AXE DUEL	249 F
NANG ON 96	249 F
MAGIC CARPET	199 F
MYSTERIA	249 F
NHL HOCKEY	249 F
PANZER DRAGON	149 F
PANZER DRAGON II	299 F
PARODIUS	249 F
PEBBLE BEACH GOLF	249 F
RAYMAN	249 F
ROBOTICA	199 F
SEGA RALLY	299 F
SHELLSHOCK	249 F
SHINOBI X	149 F
SIM CITY 2000	299 F
STREET FIGHTER ALPHA	299 F
THE D	199 F
THE HORDE	249 F
THEME PARK	249 F
THUNDER HAWK 2	199 F
TOSHIDEN	249 F
VICTORY GOAL	149 F
VIRTUA COP	249 F
VIRTUA FIGHTER	99 F
VIRTUA FIGHTER 2	299 F
VIRTUA RACING	199 F
VIRTUA REMIX	149 F
WING ARMS	199 F
WIPE OUT	249 F
WORMS	299 F
X-MEN	249 F

NEUF

BACK UP MEMORY SAT	249 F
CABLE RGB	129 F
DAYTONA REMIX (JAP)	399 F
FATAL FURY 4 REAL BOUT (JAP)	549 F
IRON STORM (US)	429 F
JOYPAD EXPLORER	99 F
JOYPAD SATURN	149 F
NIGHT + PAD	479 F
STREET FIGHTER ZERO 2	399 F

OCCASION

CONSOLE SATURN + 1 JEU	1290 F
CARTE MPEG	799 F
ALONE IN THE DARK	249 F
BAZOOKATONE	199 F
BUGS	249 F
BAKU BAKU	249 F
CLOCK WORK NIGHT	149 F
CLOCK WORK NIGHT II	249 F
DARIUS	199 F
DAYTONA	99 F
DIGITAL PINBALL	249 F

NEO GEO CD

1490 F + 2 jeux

JOYPAD NEO GEO	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
KING OF FIGHTERS '94	149 F
SAMOURAI SHODOWN 2	149 F
SUPER SIDE KICKS 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
FATAL FURY 3	149 F
TOP HUNTER	149 F
FAT FURY SPECIAL	149 F
BASEBALL STAR 2	199 F
ALPHA MISSION 2	149 F
BASEBALL STAR 2	199 F
STREET HOOP	199 F
NUTRITION NATION	199 F
VIEWPOINT	199 F
WORD HEROES 2 JET	199 F
LAST RESORT	249 F
SAVAGE REIGN	249 F
A O KOMBAT	249 F
KARNOV'S REVENGE	249 F
NINJA COMMANDO	249 F
KING OF FIGHTERS '95	329 F
SAMOURAI SHODOWN 3	329 F

3 DO

599 F + 1 jeu

MAD DOG MAC CREE	99 F
QUARANTINE	99 F
SHOCK WAVE	99 F
RUNNING SOLDIER	99 F
WING COMMANDER	99 F
SEWER SHARK	99 F
DRAGON REVENGE	99 F
MICROCOSM	99 F
ALONE IN THE DARK	99 F
HELL	99 F
IMMERGERNARY	99 F
JURASSIC PARK	99 F
STRIKE ADE	99 F
REBEL ASSAULT	99 F
JOHN MADDEN	99 F
TOTAL ECLIPSE	99 F
OFF ROAD INTERCEPTOR	99 F
SALIEN	99 F
FIFA SOCCER	99 F
NIGHT TRAP	149 F
THEME PARK	149 F
HORDE	149 F
RETURN FIRE	149 F
WING COMMANDER 3	149 F
ROAD RASH	199 F
NEED FOR SPEED	299 F
CAPTAIN QUASAR	199 F

PC CD ROM

DRAGON LORE	69 F
HAND OF FATE	69 F
KYRONDIA	69 F
FILLING MOON	99 F
GUILTY	99 F
MORTAL KOMBATT	99 F
NECTROPOLIS	99 F
ALONE IN THE DARK 3	149 F
ESTHETICA	149 F
FUTUR SHOCK	149 F
TERMINAL VELOCITY	149 F
ALIENS COMIC BOOK	199 F
DESTRUCTION DERBY	199 F
DIG	199 F
FADE TO BLACK	199 F
HELLCOB	199 F
LOST DYNASTY	199 F
MAITRE LI	199 F
RAVEN	199 F
SPACE BUCKS	199 F
ASCENDANCY	249 F
CONQUEST NEW WORLD	249 F
THEME PARK	249 F
WING COMMANDER 4	249 F
NORMALITY	299 F

PROCHAINEMENT

BRIANCON
ROUEN
BEAUVAIS

QU'ATTENDS TU POUR REJOUER !

NOUS REPARONS ET MODIFIONS TA CONSOLE EN 3 JOURS

- PSX : 250 F
- SATURN : 250 F
- MEGADRIVE : 100 F
- SNIN : 100 F

AUTRE, NOUS CONSULTER

JUSSIEU - VPC
3, rue d'Arras
75005 PARIS
M°Jussieu / Cardinal Lemoine
☎ 01 46 33 07 83

Ouvert de 10h30 à 19h00 non STOP
JUSSIEU - ESPACE CONSOLES
15, rue des Ecoles
75005 PARIS
M°Jussieu / Cardinal Lemoine
☎ 01 46 33 07 83

Ouvert de 10h30 à 19h00 non STOP
JUSSIEU - ESPACE CD-ROM
13, rue des Ecoles
75005 PARIS
M°Jussieu / Cardinal Lemoine
☎ 01 43 25 61 24

REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
☎ 01 43 55 76 45

ENGHIEN
52, rue du Général de Gaulle
95880 ENGHIEN LES BAINS
☎ 01 39 64 36 52

Ouvert de 10h00 à 19h00 non STOP
LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
M° RER La defense
☎ 01 49 06 96 08

GARE DU NORD
23, rue d' Abbeville
75009 PARIS
M° Poissonnière ou Gare du nord
☎ 01 44 63 02 49

MONTPARNASSE
4, rue Campagne Première
75014 PARIS
M° Raspail ou Vavin
☎ 01 43 35 32 10

BOULOGNE
118, rue de Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
M° Marcel Sembat
☎ 01 46 21 19 92

Ouvert de 10h00 à 20h00 NON STOP
METZ
80, En Fournirue
57000 METZ
☎ 03 87 37 37 47

NANTES
9, rue Jean-Jacques Rousseau
44000 NANTES
☎ 02 40 48 13 14

BREST
15, rue Louis Pasteur
29200 BREST
☎ 02 98 46 11 46

Ouvert de 10h00 à 19h00 NON STOP
NICE
21, Bld Raimbaldi
06000 NICE
☎ 04 93 13 00 10

GAP
31, rue Jean Eymar
05000 GAP
☎ 04 92 21 28 39

NOUVE
SYSTEME D'E
Votre jeu
contre un autre d
Ex : Vous donnez DO
nous vous donnons
* Cette offre s'applique au
votre choix et sur une
un jeu plus cher
différence e

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre.

IS ... MOINS CHER QUE TOUT

STOCK GAMES

S NOUVEAUTES, NOTRE NOUVEAU SYSTEME D'ECHANGE, ... STOCK GAMES C'EST TOUT CA !!!

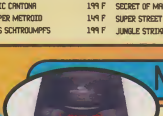
SUPER NINTENDO

		SYNDICATE	199 F
		BATMAN RETURNS	99 F
		TINY TOON	149 F
		STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
		F ZERO	99 F
		EQUINOX	149 F
		INDIANA JONES	149 F
CABLE RGB	99 F	TECMO NBA BASKETBALL	149 F
TRANSFORMATEUR	99 F	MAGICAL QUEST	149 F
JOYPAD SUPER NIN	69 F	RISE OF THE ROBOTS	149 F
STRIKING	59 F	DRAGON	149 F
STREET FIGHTER II	59 F	ADDAMS FAMILLY	149 F
BLAZING SKIES	99 F	NBA JAM	149 F
DINO DINI SOCCER	99 F	ACTRAISER 2	149 F
KICK OFF	99 F	DAFFY DUCK	149 F
PILOT WING	99 F	FIFA SOCCER	149 F
FIRST SAMURAI	99 F	SUPER BOMBERMAN	149 F
SUPER TENNIS	69 F	KILLER INSTINCT	149 F
FIGHTING SPIRIT	99 F	UTOPIA	149 F
SUPER SOCCER	99 F	MICKEY MANIA	199 F
POPULOUS	99 F	NBA JAM T.E	199 F
GHOULS' N GHOSTS	99 F	SPARKSTER	199 F
SUPER ALESTE	99 F	WARLOCK	199 F
SPINDIZZY	99 F	STREET RACER	199 F
SUPER R-TYPE	99 F	ERIC CANTONA	199 F
MORTAL KOMBAT	99 F	SUPER METROID	149 F
ALIEN 3	149 F	LES SCHTROUMPFS	199 F
		MYSTIC QUEST	199 F
		FLASHBACK	199 F
		MORTAL KOMBAT 2	199 F
		ZELDA	199 F
		DONKEY KONG COUNT.	199 F
		MR NUTZ	199 F
		LEMMINGS 2	199 F
		NHL HOCKEY 95	249 F
		DRAGON BALL Z	249 F
		LOST VIKING	249 F
		WOLFENSTEIN 3D	249 F
		TURN & BURN	249 F
		ROCK & ROLL RACING	249 F
		LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
		DEMONS CREST	249 F
		CANNON FODDER	249 F
		EARTH WORM 2	249 F
		EART WORM JIM	199 F
		URBAN STRIKE	249 F
		ROI LION	249 F
		NIGEL MANSELL	249 F
		VAL D' ISERE CHAMPION	249 F
		SUPER STAR SOCCER	249 F
		TIME OF ILLUSION	249 F
		SAMOURAI SHOODWN	249 F
		ADDAMS FAMILLY VALUES	249 F
		SECRET OF MANA	249 F
		SUPER STREET FIGHTER	249 F
		JUNGLE STRIKE	249 F

MEGADRIVE

		TURTLES FIGHTERS	149 F
		FIFA SOCCER 95	149 F
		WINTER OLYMPIC	149 F
		NBA SHOODWN	149 F
		THUNDER FORCE IV	149 F
		MICKEY MANIA	149 F
		FLASH BACK	149 F
		MR NUTZ	149 F
		ALADDIN	149 F
		LEMMINGS II	149 F
		NHL HOCKEY 95	149 F
		PITFALL	199 F
		FERRARI GRAND PRIX	199 F
		ALIEN 3	199 F
		NBA JAM T.E	199 F
		GUNSTAR HEROES	199 F
		DRAGON' S FURY	199 F
		LES SCHTROUMPFS	199 F
		MEGA TURICAN	199 F
		ROAD RASH II	199 F
		MORTAL KOMBATT II	199 F
		STAR GATE	199 F
		JOHN MADDEN 95	199 F
		SONIC AND KNUCLES	199 F
		POWER DRIVE	249 F
		LAND STALKER	249 F
		EARTH WORM JIM	249 F
		ROI LION	249 F
		URBAN STRIKE	249 F
		SONIC 3	249 F
		FIFA SOCCER 96	249 F
		MORTAL KOMBAT 3	249 F
		SOLEIL	249 F
		SUPER STREET FIGHTER	249 F
		LIGHT CRUSHDER	249 F
		FIFA SOCCER II	249 F
		LA LEGENDE DE THOR	249 F
		VIRTUA RACING	249 F

NEO GEO cartouche



		FATAL FURY 2	149 F
		SAMOURAI SHOODWN	249 F
		TRASH RALLY	249 F
		FATAL FURY SPECIAL	249 F
		FOOT FRENCY	349 F
		EIGHTMAN	249 F
		SENGOKU 2	349 F
		SUPER SIDE KICKS	249 F
		ROBO ARMY	249 F
		WORLD HEROES 2 JET	449 F
		SAMOURAI SHOODWN 2	499 F
		WIND JAMMERS	499 F
		SUPER SIDE KICKS 2	499 F
		LAST RESORT	499 F
		GALAXY FIGHT	499 F
JOYSTICK NEO GEO	249 F		
MEMORY CARD	129 F		
SUPER SPY	149 F		
KING OF THE MONSTERS	149 F		
NAM 75	149 F		
BASE BALL 2020	149 F		
ART OF FIGHTING	149 F		
WORLD HEROES 2	149 F		
BASE BALL STARS	149 F		
MAGICIAN LORD	149 F		

NEC

CONSOLE DUO R + 1 JEU	1290 F	FINAL SOLDIER CARD	149 F
PC GT + 1 JEU	849 F	LORD OF THUNDER	299 F
MACHOE CARD DUO	249 F	MAGICIAN	199 F
ART OF FIGHTING	99 F	NINJA GAIDEN	99 F
BOMBER MAN '92	129 F	PC KID 2	199 F
BRAINDISH	249 F	POWER SPORTS CARD	129 F
DODGE BALL CARD	249 F	PRINCE OF PERSIA	99 F
DRACULA X	299 F	STAR PARODIA	249 F
DRAGON BALL Z	349 F	SWORD MASTER	249 F
F1 CIRCUS '91	149 F	TAKILLIN	129 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F	VIGILANTE	99 F
FATAL FURY 2	99 F	Y' S 1 ET 2	249 F
FINAL MATCH TENNIS	199 F	Y' S IV	349 F
		JEUX A PARTIR DE 49 F	

GAME BOY

Jeux à partir de 49 F

WARIOLAND	149 F
ZELDA	149 F

GAME GEAR

Jeux à partir de 49 F

BATMAN RETURNS	99 F
ECCO THE DOLPHIN	99 F
FIFA SOCCER	99 F
GLOBAL GLADIATOR	99 F
NBA JAM TE	129 F
SHOCKER	99 F
SONIC DROPT	149 F
STRIDER	99 F
WONDER BOY	99 F

JAGUAR

CANNON FODDER	199 F
DRAGON	199 F
NINJAGE NOJA	199 F
PINBALL FANTASIES	199 F
WOLFENSTEIN 3D	249 F
ZOOL 2	149 F

AU !!!
CHANGE :
+ 50 F
même valeur*.
DM (PSX) + 50 F.
RAYMAN (PSX).
les jeux d'occasion de
même console pour
rouvez la
n plus.

Tous nos produits d'occasion sont testés et garantis !!!

AUTRES CONSOLES
MEGA CD - 32 X
CDI NINTENDO - MASTER SYSTEM

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10H30 à 13H00 et de 14H00 à 19H00

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS - Tél : (1) 46 33 07 83

Nom : . . . . . Prénom : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
Ville : . . . . . Code Postal : . . . . . Tél : . . . . . .

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT = 35 F (CONSOLES + 50 F).
Réputer 40 F en contre remboursement, CDUSSIMO 48H. Réputer 65 F en contre remboursement, JET SERVICE 24H.
Tous nos jeux d'occasion et consoles sont testés et garantis. Nos jeux sont disponibles suivant les stocks disponibles.

REGLEMENT
- Carte bleue
N° carte bleue
date d'expiration
- Mandat-lettre
- Contre remboursement
- Chèque
Signature →

RCS PARIS B 399 153 899

Tous nos prix sont révisables sans préavis dans la limite des stocks disponibles

Réalisation : SCOTT - 1.45.49.84.31

Lara peut exécuter des bons en arrière acrobatiques (PlayStation).

nombreuses aptitudes. Rompue à tous les sports de combat, leste comme un cabri, rapide comme un sprinter, elle est parée pour surmonter toutes les épreuves. Jugez plutôt : Lara peut courir, marcher, reculer, sauter dans toutes les directions, rouler en arrière, grimper des falaises, nager, canarder avec de nombreux types d'armes. Et ce n'est pas tout, mais la liste de ses actions est si longue, qu'il est impossible de toutes les énumérer !

Sachez enfin, que les qualités de Tomb Raider ne s'arrêtent pas là. Gestion de la 3D impeccable, système de caméras très bien pensé (l'action n'est jamais masquée par des éléments du décor), jouabilité quasi parfaite, sont autant de points forts que nous vous détaillerons dans le test.

Bref, vous l'aurez compris, Tomb Raider est une des plus belles productions de cette fin d'année. À mi-chemin entre Fade to Black, Prince of Persia, Resident Evil et Doom, il a réussi à prendre le meilleur de tous ces hits et à les compiler en un seul ! Alors même si la version Saturn est en deçà de la version PlayStation, le jeu

Vertigineux (PlayStation) !

vaut sans conteste le détour, quelle que soit la console. Rendez-vous donc pour un long test passionné...

Sortie France : novembre.
Éditeur : Eidos.

CORE DESIGN

Un peu d'histoire. Fondée en 1988 par Jeremy Smith, Core Design est une société de développement multiconsole. Son premier jeu, Rick Dangerous annonçait l'avènement de la société. Après une longue liste de titres, sortis sur Amiga, Atari, Master System, Super Nintendo et Megadrive, Core Design s'est lancé dans le développement sur 32 bits en 1995, avec l'excellent Thunderhawk 2. Fort de ce succès, la société, distribuée en France par Eidos, ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. Pour preuve, les deux nouveaux produits en cours de développement, Swagman et Ninja, semblent assez prometteurs !

LES HITS D'HIER ET D'AUJOURD'HUI :

Chuck Rock 2 (1993 - Megadrive)
Thunderhawk (1993 - Mega CD)
Thunderhawk 2
(1995 - Saturn /PlayStation)
Shellshock
(1996 - Saturn/PlayStation)
Blam Machinehead
(1996 - Saturn/PlayStation)
Tomb Raider
(1996 - Saturn /PlayStation)

Swagman

À VENIR :

Ninja (1997 - Saturn/PlayStation)
Swagman (1997 - Saturn/PlayStation)

Ninja

LOLE ET CALIMÉRO LA BAGUE AU DOIGT

Petit clin d'œil à deux membres de la rédaction qui ont décidé de convoler. Cet événement heureux annonce peut-être l'aube d'une ère nouvelle dans le microcosme de Player One *: certains parlent d'une union entre Mahalia et Inoshiro, d'autres avancent l'hypothèse que LDF pourrait convoler en justes noces avec Patricia (vous ne la connaissez pas, mais soyez sûr qu'il s'agit d'un très bon parti !). Bref, la rédaction vient de connaître son premier mariage, et on souhaite plein de bonheur à Lole et Caliméro. Good luck !*

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !!!

VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOULEZ CONCRETISER UN PROJET D'OUVERTURE PROCHAINE ?

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES.

- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO
- CENTRALE D'ACHAT PUISSANTE

ALORS, POUR PLUS D'INFORMATION OU UNE DEMANDE DE DOCUMENTATION :
PAR TELEPHONE au 47 74 54 73
PAR COURRIER à
STOCK GAMES DISTRIBUTION
71, avenue du Président Wilson
92600 PUTEAUX

STOCK GAMES

Stop INFO

LAST DYNASTIE ET NASCAR RACING

Sierra, l'éditeur par excellence des jeux d'aventure sur PC, sort ses deux premiers titres sur console. Le premier, Last Dynastie mélange action et aventure, dans le cadre de combats spatiaux. Le second est un jeu de caisses dans lequel vous pilotez exclusivement des voitures de stock-car. Nascar Racing, c'est son nom, est loin de nous avoir convaincu, tant au niveau

Last Dynastie.

Nascar Racing.

des graphismes que de la jouabilité. Annoncés sur PlayStation, ces deux titres ne sont pas déments, mais ils laissent présager de futures sorties bien plus abouties !
Sortie France : novembre.
Éditeur : Sierra.

SEGA SE LANCE DANS LA PHOTO !

Décidément, Sega nous étonnera toujours. Ce coup-ci, le géant nippon s'apprête à sortir un appareil photo numérique ! Disponible fin novembre au Japon il sera vendu 29 800 yens, soit environ 1 350 francs. Bon marché, ce gadget est bien loin de l'univers des consoles. Encore qu'il devrait permettre, via la Saturn et son CD-Photo, de mater ses clichés sur un écran télé. A quand une sortie en France ?

CAPCOM DANS LE RANG
STAR GLADIATOR

Attention, Capcom change de ton en sortant son premier jeu de baston en 3D !

Star Gladiator a été développé en parallèle sur PlayStation et en arcade ; les deux versions étant de qualité équivalente... Graphiquement très réussi, il propose néanmoins un panel de personnages assez hétéroclites et bizarres (un homme-oiseau, une espèce de dinosaure, un « conehead »...). Bon, on peut ne pas aimer mais, en tout cas, ils ont un look original. Question jouabilité, Capcom semble avoir fait très fort puisque Star Gladiator gère un système d'esquives, sur le côté, et un autre de parades, qui vous fait stopper net un coup avant de contre-attaquer. Les commandes sont rapides, précises et les combats se révèlent assez funs et impressionnants.

Sortie France : novembre.
Éditeur : Virgin I.E.

NAMCO REMPILE
RIDGE RACER 3 ?

En manque d'imagination, Namco prépare une troisième version de Ridge Racer...

Très largement inspirée de Ridge Racer, cette simulation se veut néanmoins plus fun et plus technique. La vue intérieure est plus basse pour procurer davantage de sensations et la conduite plus recherchée qu'auparavant. Fini les courses dantesques qui se déroulent sans arrêt à fond de sixième. Ici, les virages doivent être appréhendés avec précaution, et il est nécessaire de jouer avec les vitesses pour prendre la meilleure trajectoire possible. Le relief est également très important, et selon que vous emprunterez une descente ou une côte, votre voiture réagira différemment. Le jeu se déroule dans différentes sites touristiques, un peu partout dans le monde, et la France est à l'honneur puisqu'un des cinq circuits prévus a pour cadre les Champs Élysées. Question intérêt, le jeu propose un mode Grand prix (vous participez à des courses locales, gagnez de l'argent, améliorez votre véhicule...) et un Time Attack. Bref, avec cette simulation Namco joue la carte prudente du changement dans la continuité.

Sortie Japon : fin 96.
Éditeur : Namco.

NAMCOLLECTION

Un nouveau jeu de course, mon œil ! Namco voudrait faire passer ses trois Ridge Racer pour une trilogie alors qu'il ne s'agit que d'un seul et même jeu en kit. C'est sûr que le jeu à faire soi-même, c'est une « Revolution ». D'abord, tu achètes le jeu avec un circuit de base. L'année suivante, tu achètes le deuxième circuit, un mode Link et un rétro — parce que, au fond, c'est bien pratique. La troisième année, tu te paies encore des circuits — parce que, y a pas à dire, les nouveaux circuits, on ne s'en lasse pas — ainsi que quelques caisses en plus, histoire de. Et l'an prochain ? Devinette : quel est le jeu le plus cher de l'histoire des jeux vidéo ? (Réponse publiée dans PO n° 104).

L'APRES-DOOM

HEXEN

Avec Hexen, la Saturn accueille un nouveau «Doom-like» concocté par ID Software !

Le scénario n'est pas le même, car au lieu d'incarner un soldat moderne, vous avez le choix entre trois personnages : un guerrier, un clerc ou un magicien, lesquels disposent de capacités et de pouvoirs différents. Vous l'avez compris, le jeu baigne dans un univers médiéval-fantastique assez dépaysant. En revanche, le concept reste identique : vous évoluez toujours dans un univers en 3D avec une vue subjective. Les décors sombres, regorgent d'ennemis et des clés vous servent à progresser. Les monstres, quant à eux, s'avèrent toujours aussi affreux et belliqueux. Bref, même si techniquement, Hexen n'est pas parfait, il a le mérite de vous plonger dans une action intense et bien gore !

Sortie France : novembre.
Éditeur : GT Interactive.

CADEAU STICKERS MANGA

Player One aime les Mangas et vous en fait profiter. La preuve, on vous offre dans ce numéro une planche de stickers Mangas édités par Merlin, retraçant les aventures de AD Police, Ciber City, Akira et beaucoup d'autres. Et si vous souhaitez poursuivre cette collection, sachez que le sachet de six stickers est vendu 2,50 F, et l'album 10 F chez les marchands de journaux.

Dans Manga y'a des bulles

156 pages de Mangas originaux en version française

RUROH NI KENSHIN

Adaptation d'une série qui fait un carton en ce moment au Japon, Ruroh ni Kenshin débarque sur PlayStation.

Sony profite apparemment de l'engouement provoqué par ce titre pour nous sortir une simulation de combat à l'épée en 3D, qui, nous l'espérons, tiendra la route. Nous, on parierait plutôt sur Bushido Blade, mais bon...
Sortie Japon : novembre.
Éditeur : SCE.

PLAYSTATION : SAUVEGARDES SUR DISQUETTES

En angleterre, un gadget bien pratique pour la PlayStation, vient de sortir. Il s'agit d'un lecteur de disquettes 3.5'' (les mêmes que sur PC), permettant de stocker l'équivalent de 15 sauvegardes de Memory Card. Vendu 99,99 £ — soit environ 700 francs —, ce' lecteur peut s'avérer à l'usage très pratique, voire même économique. Distribué par Interact en Angleterre, il reste à espérer que l'engin traversera bientôt la Manche...

HEROS D'UN JEU CRASH BANDICOOT

La nouvelle mascotte de Sony débarque dans un mois sur PlayStation. Dernières impressions à chaud.

Nous avons enfin pu jouer à une version quasi définitive de Crash Bandicoot. Avec ses trois îles à explorer, le jeu a pris du relief et de l'intérêt. La difficulté croissante rend le challenge à la hauteur des meilleurs joueurs, les phases de jeu variées évitent la lassitude et la 3D est toujours aussi belle. Même la jouabilité semble meilleure, bien que certains passages soient toujours aussi crispants ! Une chose est sûre : vous devrez faire preuve d'une concentration infaillible et d'un calme constant. Mais, même si on a parfois envie de jeter le paddle, on tombe vite sous le charme de l'univers chatoyant dans lequel évolue le héros. Crash Bandicoot devrait finalement rencontrer le succès qu'il mérite, même si sur le créneau des jeux de plate-forme en 3D, la concurrence se fait de plus en plus rude...

Sortie France : novembre.
Éditeur : Sony.

GAME PACK

Nintendo est sur le point de lancer des packs autour de la Game Boy. Chaque pack associe une couleur de Game Boy à un style de jeu, afin de viser une certaine tranche d'âge. Ainsi, le pack « kid » est composé d'une Game Boy jaune, des jeux Super Mario Land 1 et 2, et d'une sacoche de transport. Le pack « adult » comprend quant à lui une Game Boy noire, les jeux Tetris et Golf, et la sacoche.

À la pointe de l'information, nous sommes en mesure de vous annoncer les deux prochains « bundles » : le pack « Adult only » comportera une Game Boy au déshabillé transparent, les jeux Strip Poker et Saso Maso Land, un sac en cuir, et un fouet. Quant au pack « Senior » (vieux), il inclura une Game Boy grise (oui, c'est la Game Boy normale, mais vu que les vieux n'y connaissent rien...), les jeux Pong et 1942, plus un cabas...

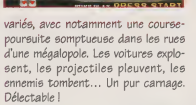
Le pack Game Boy « Adult Only ».

Le pack Game Boy « Senior ».

BUTONS EN CHŒUR
VIRTUA COP 2

Virtua Cop fait son come-back en fanfare. Toujours aussi bourrin !

Pour cette seconde édition Sega n'a pas changé d'un iota la recette qui fit le succès du premier épisode. Vous évoluez toujours dans un univers en 3D précaculée. Vous tirez toujour sur les méchants terroristes surgissant de nulle part et prêts à vous faire la peau. Bien sûr, vous devez tenter — parfois en vain — d'épargner les innocents otages. Et tout cela dans une ambiance survoltée où explosions et scènes de violence sont légion. Les lieux parcourus sont tort heureusement



variés, avec notamment une course-poursuite somptueuse dans les rues d'une mégalopole. Les voitures explosent, les projectiles pleuvent, les ennemis tombent... Un pur carnage. Délectable !

Sortie France : novembre.
Éditeur : Sega.

BONUS

LE PHENOMENE BUST A MOVE 2

Il fait partie de ces jeux qui, malgré leur concept très simple, font un véritable carton. Il éclate tout le monde à Player One, du testeur au maquettiste en passant par le marketing, et lorsqu'il tourne, plus personne ne bouge ! Ce jeu est universel, facile à prendre en main, bourré d'action et pourtant il n'est pas en 3D. Il n'en faut pas plus la vue et ne joue pas sur les artifices. Bust a Move 2 sur Playstation et Saturn est aussi magique qu'un Sumberman ou qu'un Tetris (ce pour ceux...). Peut-être qu'avec qui passé assez inaperçu à son arrivée, il vient de faire une vraie bombe. Et nous, on trouve ce qu'on aime, c'est le jeu comme un tasse un tel carton ! A posséder absolument...

GAME OVER

HEART OF DARKNESS : L'ARLESIENNE

Un remake Game Over pour le futur (peut-être un jour... demain ?) jeu d'Amazing Studios, Heart of Darkness, présenté récemment en avril 1995 (Pb n° 82) n'en finit pas de n'exister pas. Ainsi il ne figure même plus sur les plannings de fin d'année de Virgin. A force d'attendre, on en finit par penser qu'Eric Chahi, génial créateur d'Another World et patron d'Amazing, a changé de métier pour se consacrer à une adaptation de l'Arlésienne, pour sourds et aveugles.

aMIE LE DRO. ☎ 01 43 57 96 27
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCAS ajoutez 50F POUR 1 JEU DE MEME VALEUR

JEU NEUF ajoutez 150F + 1 JEU OCCAS A 300 F

SATURN occas (garantie 6 mois) **1190 F**

99 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
ASTRA (JAP)	BLUE SEED (JAP)	BIOS	DIGITAL PINBALL	GEX	DRAGON BALL Z II (JAP)
BATTLE MONSTER (JAP)	CYBER SPEEDWAY	COLLEGE SLAM (US)	DAYTONA USA (US)	GRADIUS-PACK (JAP)	FATAL FURY III (JAP)
ENCOUNTER NIGHT	GALAXY FIGHT (JAP)	ENCOUNTER NIGHT II	FI LIVES INFORMATION	LINGLE LINGLE SHOOT (JAP)	GRAND DAY OF FIGHTER VS
DARK SEGERO (JAP)	HANG ON GP VS (JAP)	GARGOS GARDEN (JAP)	REBORENE'S	MAGIA GAUFE	HOTO FOR SPEED
DAYTONA	HI-FLYING	FIFA 96	SHOWTIME	MEGAMAN 2 (JAP)	SEGA RALLY
DIGITAL PINBALL (JAP)	LUVER SECTION (JAP)	GALACTIC ATTACK	THE HI FLIVE (JAP)	MYSTERIA	SHELL SHOCK
GALE RACER (JAP)	OFF WORLD	GOLDEN AXE	WORLDAL ROMANCE II	PUNTER (DRAGON II)	SIM CITY 2000
GOTHA (JAP)	ROBOTICA	GREATEST HIVE (JAP)	WIN ALL SAME	SEGAN 96	SLAM & JAM 96
PANZER DRAGOON (JAP)	SHINOBI X	JOHNNY BAZOOKATONE	SEGA RALLY (US)	SHINING WISDOMS	SONIC WINGS SPECIAL
SHINOBI SEIN (JAP)	STEAM GEAR HASH	KANSOR DES ANES	THEME PARK	STREET FIGHTER (JAP)	STORY OF THOR (JAP)
SLAM DUNK (JAP)	TOKAMEKIN (JAP)	MYST	TITAN WARS	TECHNICIAN 3	VIRTUA COP
STREET II WORLDS	VICTORY GOAL	NBA TE	VIRTUA FIGHTER II (US)	VAMPIRE DRAGON II	VIRTUA COPEN TOWNS
VICTORY GOAL	VIRTUA FORMULA	TIME 2	WINGS ARMS	VIRTUA FIGHTER II	WPE QUE
VIRTUA FIGHTER	VIRTUA RACING	THUNDER FAMILY II		2 ARS (JAP)	WORLD CUP GOLF
					WOMN'S

ADIDAS SOCCER · BUST A MOVES · DIE HARD TRILOGY · DRAGON BALL Z · FADE TO BLACK · FORMULA ONE

JEUX NEUFS SATURN: MYST · PETE SAMPRAS TENNIS · RACING SHIES · RESIDENT EVIL · TERRAN II · TIME COMMANDO

PSX occas (garantie 6 mois) FR **1190 F** JAP **1390 F**

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
3D LEMMINGS VF	ATRAZ (JAP)	ACTIA SOCCER VF	JUPITER STRIKE VF	3 X 3 EYES	ADIDAS SOCCER VF
AIR COMBAT VF	MAGIC KEIST WARRIOR	ARC THE LAD	LEMS SOLDER VF	ALIEN TRILOGY VF	DEXCHAT
BOXER ROAD	METAL JACKET	ASSAULT RIGS VF	POWER SERVE	DRAGON BALL Z VF	DRAGON BALL Z VF
CRITICAL VF	MORTAL KOMBAT 3 VF	BIO CON 3	TAKEDA 2 VF	JACK'S MAX	FADE TO BLACK
CRIME CRACKERS	NBA JAM TE VF	DRAGON BALL ZX	RAYMAN VF	KING FIELD II	JACKOT AKANA VF
CYBER SLED VF	NEPRO STORM VF	DOOM VF	RIDGE RACER	MAGIC CARPET VF	JUDGMENT FIL
DESTRUCTION DERBY VF	PRIME GOAL (J)	EXTREME PINBALL VF	TEKKEN VF	PGA TOUR 96 VF	KIDOU REVOLUTIONV VF
DISCWORLD VF	RIDGE RACER	GALAXY FIGHT (VF)	THE O (VF)	PHILOSOMA	SHELLSHOCK VF
FIFA 96 VF	STRIKER 96 VF	GOAL STORM VF	THUNDER HAWK II VF	RAGE RUSH	SLAM & JAM 96 VF
GROUND SPIDERS TEMKIS	TOKAMEKIN VF	HYPER SOCCER	TWINKLE	TEENIE PARK VF	STREET FIGHTER ZERO
GUNGAM	TOTAL ECLIPSE VF	IN THE ZONE US	TWINKLE PUZZLE	TOTAL NBA 96 VF	TOKAMEKIN II VF
GUNNER LEGEND	T-TEMKIS	IN THE ZONE VF	TWISTED METAL VF	WAKU COMMANDER 96 VF	TRACK & FIELD
HI OCTANE VF	WINNING ELEVEN	JOHNNY BAZOOKA	WWF	WORMS VF	TIME PINBALL VF
KILEAK BLOOD VF	WIPE OUT VF	JUMPING FLASH	ZERO DIVIDE VF	X-CIAN VF	TOMPETS
					VIEW POINT VF

NBA ACTION · ALIEN TRILOGY · ATLETE KING · BOBBLE BOBBLE · BUST A MOVES · DESTRUCTION DERBY

JEUX NEUFS PLAYSTATION: DISC WORLD · GUARDIAN HEROES · SHELL SHOCK · SONIC WINGS SPECIAL (JAP) · STORY OF THOR II · STREET FIGHTER ZERO II (JAP)

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) **349 F**

75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
ALISIA DRAGOM	FORGOTTEN WORLD	LAST BATTLE	ALIEN III	ECCO DOLPHIN	SPLATTER HOUSE II
ARNOLD PALMER	GOLDENAXE	SHADOWN THE BEAST	ATOMIC RUNNER	F22	SONIC II
BARKLEY SHUT	GYNOUGS	SPACE HARRIER II	BLOOD SHOT	GRAND SLAM	TEAM USA
CHAKAN	JAME POND II	STRIKER	BOB	JURASSICK PARK	THREE KINGDOM
CYBER BALL	JOHN MADDEN II	TALESPIN	BUBTY	INSTANT LEAGUE FOOT	ULTIMATE SOCCER
FATAL LABYRINTHE	JORDAN & JORD	VIRTUA SCYCLONE	BULL BLAZER	MEGAMEGAMAN	WORLD CUP 94
FATAL REWIND	KID CAMELEON	WORLD CUP ITALIA	DRACULA	NBA JAM	ZOMOM II

150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
ALADDIN	DAZZLING	SHAQ FU	LOT	ESS SYNTHESIZERS	FIFA 96
ALIEN SOLDIER	JAMES POND III	SONIC SPINBALL	MONKEY'S	NBA LIVES 95	LIGHT CRUSADER
ASTERIS	MADDEN 96	STREET FIGHTER II	DUEFY DUCK	MONOCOP & TERMINATOR	NBA LIVES 96
BUBBA SHOT	MORTAL KOMBAT II	STREET OF RAGE II	DRAGON FURY	SONIC CD	PETE SAMPRAS 96
DUNGEON & DRAGON	NBA JAM	SUPERTRAMPA	FIFA 95	PETE SAMPRAS	RED ZONE
DYNAMITE HEADY	NFL LA ACTION 95	TOY STORY	NHL FIGHTS	PRIMAL RAGE	SKIDMARKS
ECCO DOLPHIN II	PAGE MASTER	TTI & GROS MINET	TECHNO STRIKE	SOLEIL	SOLEIL
FIFA SOCCER	PTI FALL	TWINKLE FORCE IV	LUDOS CREED	X-MEN	URBAN STRIKE
FLIGHORAZ	PGG	TOOTSIE FIGHTER			

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) **390 F**

100 F	150 F	150 F	150 F	150 F
BARKLEY SHUT A JAM	ADAMS FAMILY II	BURSY	FIFA SOCCER
DRACULA	CASTELVANIA IV	KID CLOWN	MEGADRIVE GOAL
JURASSICK PARK	DRAGON	MARIO ALL STAR	MOTHO QUEST
MCAA	LOST VIKONG	LEGARED	NBA 95
STARWARS	MICHAEL JORDAN	SAIO FU	RAMNA 1/2 II
SUPERWING	STREET FIGHTER II	WORLD CUP 94	STARGATE
TELENO NINA	TWINBEE	YOUNG MERLIN	STUNT RACE
			WORLD MOOKO

200 F	200 F	250 F	300 F
ACTRASER II	ASTRO OGGO	BLACK THORNE	DOOM
BIO ISO	BONKEY KONG	FLINGSTONE	DRAGON BALLE Z II
BOMBER MAN II	EARTH WORM JIM	JUDGE DREED	MEGAMAN X II
DAEMON ROAR II	FATAL FURY SPECIAL	KILLER INSTINCT	SECRET OF MANA
MORTAL KOMBAT II	KIRBY'S	PAC IN TIME	TIMTIM
SUPER METROID	SAMOURAI SHODOWN	PICKOY ROCKY II	TURBO TOONS
VIOIN COOKIES	SPARSTER	SOCCER SHOOT OUT	U-MEN

A RETOURNER : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom
Prenom
Adresse :
Code postal .
Ville.
Mes consoles
Tous les prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables
Jeux dans la limite des stocks disponibles.

☐ Achete Nom(s) de la page que vous désirez
☐ échange Nom(s) de la page que vous désirez
Mettre une croix ☒ pour le jeu que vous désirez. Décrocher cette lettre, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Consoles 60 F - Contre remboursement 40 F.
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration ☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Date Signature

TOP DES JEUX

Quels sont les jeux qui se vendent le mieux sur vos consoles préférées ? Pour répondre à cette question, voici le top des jeux du mois de juillet qui ont le mieux marché.

SUPER NINTENDO
1 - Secret of Evermore
2 - Killer Instinct
3 - Astérix
4 - Donkey Kong Country 2
5 - Pac Man 2
6 - Punch Out
7 - Shoot Out Soccer
8 - Super Mario Kart
9 - Mystic Quest Legend
10 - Goof Troop

SEGA SATURN
1 - Shining Wisdom
2 - Gun Griffon
3 - Sega Rally
4 - 3D Lemmings
5 - Guardian Heroes
6 - Euro 96
7 - Panzer Dragoon 2
8 - Virtua Fighter 2
9 - Clockwork Knight
10 - Virtua Cop + gun

Adidas Power Soccer

SONY PLAYSTATION
1 - Adidas Power Soccer
2 - Fade to Black
3 - Ridge Racer Revolution
4 - Dragon Ball Z Ultimate Battle 22
5 - Battle Arena Toshinden 2
6 - Need for Speed
7 - International Track & Field
8 - Alien Trilogy
9 - FIFA 96

FLICKING ISLAND
SONIC 3D

Le hérisson bleu semblait être passé aux oubliettes, et pourtant, Sega nous le ressort des tiroirs… et en 3D, s'il vous plaît !

Depuis son lancement, la Megadrive rime avec Sonic. Normal donc que la célèbre mascotte revienne en force sur la 16 bits de Sega ! Assez similaire aux anciens épisodes, ce nouveau cru change dans la forme. En effet, exit la 2D, voici venu l'ère de la 3D… isométrique ! Vous parcourez de nombreux levels dans tous les sens et devez libérer des petits oiseaux emprisonnés par les ennemis et ouvrir un passage vers le level suivant. Classique, d'autant plus que les actions de Sonic n'ont pas changé. Il saute, se met en boule et court toujours aussi vite. Alors, révolution ou régression ? Eh bien, étant donné que le jeu tourne sur « une simple Megadrive », on peut affirmer que techniquement le jeu est assez joli, sans atteindre pour autant le rang de chef-d'œuvre. Il devrait donc ravir les nostalgiques…

Sortie France : novembre.
Éditeur : Sega.

CIRCUIT EDITION
DAYTONA USA

Les informations concernant le nouveau Daytona USA de la Saturn se précisent à mesure qu'approche sa date de sortie.

Le jeu, développé par l'équipe qui s'est occupée de Sega Rally, reprend les trois courses que l'on connaît déjà en y ajoutant deux nouvelles. En ce qui concerne les voitures, elles ont également été redessinées — même si au vu des photos ce n'est pas d'une évidence flagrante — et les points de vue dont vous disposerez ont été améliorés par rapport à la précédente version. Cette fois, il ne devrait plus y avoir aucun problème de visibilité. Un jeu plus réussi donc, sans clipping intempestif, et auquel on pourra s'essayer à deux grâce à un écran splitté (ils ont vu que, avec Sega Rally, cela fonctionnait assez bien, alors ils retentent le coup). On vous en reparlera bien sûr en détail dès qu'il sera sorti.

Sortie Japon : novembre.
Éditeur : Sega.

ROBERT'S ADVENTURES

Après les jeux Albert's Odissey et Lucienne's Quest, le prochain RPG japonais mettant en scène un héros au prénom français, s'appellera Robert's Adventures. L'action se déroulera à Pouilly-sur-Yvette. À bord de son camion, Robert devra faire le tour de la ville afin d'écumer tous les bars, à la recherche du « Beaujolais le plus nouveau ». Cette fois-ci, non seulement le prénom est français, mais le pinard aussi !

SEGAWORLD

Le plus grand centre Sega du monde

« Et maintenant, j'annonce le Segaworld ouvert ! ». C'est avec ces mots on ne peut plus solennels que Yazuo Tazoe, directeur de la division « parcs à thème » de Sega Japon, a inauguré samedi 7 septembre 1996, le plus grand complexe vidéoludique du monde : dix mille mètres carrés sur cinq niveaux, garnis des bornes d'arcade les plus récentes.

Outre ces bornes de jeu, et à la différence des centres Sega français (sis à Amiens et Paris), chaque niveau intègre une petite attraction style Euro Disney, à l'image du centre japonais Joypolis basé à Yokohama, dans la banlieue de Tokyo.
Mais si Segaworld est impressionnant sur le papier, il en est tout autrement dans la réalité. L'entrée payante (environ 100 francs) ne donne accès qu'aux attractions principales, le visiteur devant encore faire appel à son porte-monnaie pour chaque borne d'arcade. D'autre part, les attractions sont de qualité très inégale et, disons-le, souvent décevantes. Seule Aqua Planet, un « ride » genre Star Tours, sort vraiment du lot : vous voilà sous l'eau, attaqué par une pieuvre géante et en relief. Bref, Segaworld ne mérite le détour que si vous avez l'intention de passer vos prochaines vacances à Londres... et beaucoup d'argent de poche à claquer !

© David Tiné

Enfin ! Nous avons pu jouer à Virtua Figther 3, le jeu le plus intéressant de Segaworld !

Muni d'un casque de réalité virtuelle, faites une partie de « shoot them up collectif ». Original : le clône virtuel de votre voisin apparaît dans le casque lorsque vous tournez la tête !

À bord d'un train fantôme, Ghost Hunt vous invite à tirer sur tout ce qui bouge dans un décor assez glauque. Admirez le morphing du personnage de ce tableau.

© David Tiné

Attention à Nikki ! Championne de kick-boxing et maîtresse dans l'art de manier le sabre, elle s'entraîne ici sur Killer Instinct 2.

© David Tiné

COMBIEN COUTE UNE JOURNEE A SEGAWORLD ?

Sur la base de deux adultes et un enfant.
Entrée : 96 francs/adulte et 72 francs/enfant soit 264 francs.
Train (Paris-Londres-Paris) : 540 francs/personne (promo week-end), soit 1620 francs.
Total : 1884 francs.
Sans oublier le métro, la nourriture, les gadgets de la Sega boutique... et la mitraille engloutie par les bornes !

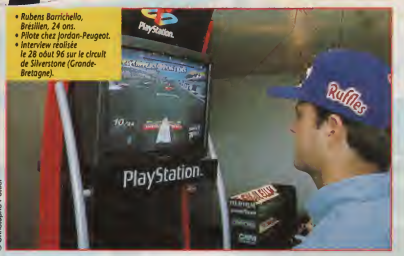
Segaworld
The Trocadero
1 Picadilly Circus
LONDON W1V 7DD
Tél. : 19 44 171 439 1791
Fax : 19 44 171 434 1413
Ouvert 364 jours/an (tous les jours sauf Noël).

QUI EN PARLENT LE MIEUX

Player One : Que penses-tu de Formula One ?

Rubens Barrichello : J'avoue que je le trouve très beau. Et j'aime beaucoup les commentaires sonores ! *(ndlr : Rubens fait allusion au commentateur anglais, la version française étant doublée par l'ancien pilote de F1 Philippe Alliot).*

RUBENS BARRICHELLO



• Rubens Barrichello, Brésilien, 24 ans.
• Pilote chez Jordan-Peugeot.
• Interview réalisée le 28 août 96 sur le circuit de Silverstone (Grande-Bretagne).

© Christophe Pottier

À quelle fréquence y joues-tu ?

J'ai reçu une version bêta *(ndlr : une version presque finie)* il y a deux semaines et j'y joue tous les jours !

As-tu quelques reproches à lui faire ?

Il manque les panneaux de freinage le long de la piste à l'approche des virages ! Tu sais, les panneaux où il est indiqué qu'il reste 300 mètres, puis 200, puis 100, avant de devoir braquer. Même dans un jeu, il te faut des références, comme en vrai... J'aurais aimé aussi pouvoir régler les appuis aérodynamiques de façon plus précise à l'aide de pourcentages comme dans les simulations pour PC. Mais surtout l'intérêt de Formula One, c'est qu'il s'adresse à tout le monde : enfants comme adultes, débutants comme initiés. Il demeure le meilleur jeu de Formule 1 sur console que j'ai jamais essayé...

À quoi d'autre joues-tu ?

Je ne joue qu'avec des jeux de course de voitures ! Je suis fan de Formula One GP de Microprose pour PC, et je viens tout juste d'acheter la version 2 qui est encore meilleure. Mais tu dois vraiment « rentrer dedans » pour être bon ! Et puis, j'ai beaucoup de plaisir avec Indy Car 2 pour PC : j'ai l'impression que les voitures sont encore plus réelles et que tu peux déraper encore plus facilement...

Comment es-tu équipé pour jouer ?

J'ai un PC Pentium 100 et une PlayStation.

Rubens Barrichello : « Piloter une F1 est un rêve que j'avais depuis l'âge de six ans. Je suis en train de vivre mon rêve. »

Tu es également amateur des bornes d'arcade, je crois...

Oui, c'est vrai. J'aime beaucoup Daytona USA et Sega Rally.

Lequel des deux préfères-tu ?

Daytona USA grâce à son mode Expert qui est vraiment fabuleux.

Peut-on apprendre le pilotage en jouant à Formula One ?

Non, je ne crois pas, mais ces outils pédagogiques peuvent t'aider à comprendre certains mécanismes et à mémoriser le circuit. J'ai appris le tracé du circuit de Suzuka avec Formula One GP de Microprose. Cela m'a permis de franchir la ligne d'arrivée en cinquième position !

En revanche, crois-tu qu'il y ait des effets négatifs dans les jeux vidéo ?

Pas vraiment. Mon père n'arrête pas de me dire que je vais me faire mal aux yeux si je joue trop près de l'écran, mais c'est valable aussi lorsque l'on regarde la télévision !

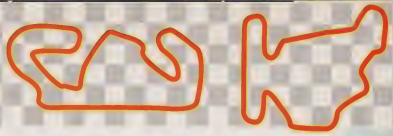
Quels sont les conseils que tu pourrais donner à un jeune passionné qui rêve de devenir pilote ?

Disons que ce n'est pas facile de se lancer parce qu'il faut beaucoup d'argent : on peut commencer par faire du kart, et après enchaîner avec des voitures plus puissantes. *(suite p. 38)*

Palmarès

Rubens Barrichello.

59 Grands Prix disputés.
Position après le GP d'Italie : 8e avec 14 points.
Meilleure performance de sa carrière : Pole Position à SPA (Belgique) en 1994.
Meilleure performance depuis le début de l'année : 4e en Argentine et Grande-Bretagne.
Reste deux Grands Prix à courir.



enchaîner avec des stages de pilotage. Enfin, il faut disposer de gros moyens financiers ou avoir la chance de gagner un volant comme j'ai pu le faire.

En tant que pilote, quel est ton objectif ?
Devenir champion du monde !

D'où tires-tu ta motivation ?
Dans le plaisir de gagner et vouloir en faire toujours « plus ». Toujours plus loin, toujours plus vite ! À chaque Grand Prix, la remise en question est permanente... ■

© David Téné

Mais le plus important, c'est que, surtout, il ne faut pas penser à devenir quelqu'un d'autre que soi-même...

En tant que pilote, quel est ton objectif ?
Gagner, autant que possible !

D'où tires-tu ta motivation ?
Piloter une F1 était un rêve que j'avais depuis l'âge de six ans. Je suis donc en train de réaliser mon rêve et de le vivre... ■

Propos recueillis par David Téné.

© Christophe Poitier

Equipier de Panis, il a accepté avec plaisir de jouer à Formula One, quelques heures avant de terminer sixième à Monza. Le jeu y serait-il pour quelque chose ?

© David Téné

• Pedro Diniz, Brésilien, 26 ans.
• Pilote chez Ligier-Mugen-Honda.
• Interview réalisée le 5 septembre 96 sur le circuit de Monza (Italie).

Player One : Quel est ton avis sur Formula One ?
Pedro Diniz : Je le trouve bien fait, surtout au niveau des graphismes et des bruitages. Et puis, je trouve les commentaires très amusants ! Je n'ai pas l'habitude des jeux vidéo, mais ça me donne envie de m'y intéresser.

As-tu des reproches à lui faire ?
J'ai l'impression que les voitures ont tendance à survirer. Et puis, mon casque a toujours été bleu. On dirait celui de Luca Badoer !

Les jeux vidéo peuvent-ils constituer un outil pour apprendre le pilotage ?
Je ne crois pas. La réalité est tout autre. Mais je pense que cela peut donner envie à certains joueurs de devenir pilote !

Les jeux vidéo peuvent-ils avoir des effets négatifs ?
Pas vraiment. Quand ils sont bien faits et qu'ils contiennent des informations vérifiées et détaillées, ça peut être un moyen de développer son intelligence. Ainsi, un passionné de F1 apprendra les noms des écuries et des pilotes plus rapidement.

Aurais-tu des conseils à donner à un jeune passionné qui rêve de devenir pilote ?
Il faut avoir TRÈS envie de le devenir. Ce n'est pas un métier facile. Dans la vie, si tu as vraiment envie de faire quelque chose, tu en es capable. Si tu y travailles à 100 %, alors tu y arrives.

Ton objectif en tant que pilote de Formule 1 ?
Gagner des courses, comme les autres pilotes !

D'où tires-tu ta motivation ?
La course est pour moi une vraie passion. ■

Palmarès

Pedro Diniz

30 Grands Prix disputés.
Position après le GP d'Italie : 15e avec 2 points.
Meilleure performance de sa carrière : 6e en Espagne et en Italie (1996).
Meilleure performance depuis le début de l'année : 6e en Espagne et en Italie.
Reste deux Grands Prix à courir.

l'arcade dépasse les bornes !

Comme vous l'aurez remarqué, la rubrique Arcade est très dense ce mois-ci. C'est donc avec modestie que je vous présente quelques-unes des bornes sorties en septembre en France. En cadeau bonus nous vous révélons les super attaques des personnages de KOF'96 et vous présentons, tout de même, quelques titres en préparation au Japon. Quelque part, je me dis qu'on vous gâte...

On les a essayés pour vous

Prop Cycle

Namco

89 %

Après les simulations de ski, de surf des neiges et de jet-ski, voilà que Namco renouvelle encore le genre en nous proposant de faire... du vélo volant (!). Je m'explique. La borne complète de Prop Cycle est dotée d'un véritable vélo d'appartement sur lequel vous vous installez. À l'écran, vous dirigez un petit bonhomme, lui aussi à vélo, qui peut se déplacer dans les airs. Votre but : traverser trois stages très fun et très différents dans les limites du temps qui vous est imparti. Pour faire avancer votre engin, une seule solution : pédaler. Le guidon vous permet d'aller à droite ou à gauche et je peux vous assurer que pris dans une partie, vous moulinez par moment comme un malade (Indurain parmi les anges...). Les spectateurs, qui ne manquent pas d'affluer lorsqu'un courageux ose s'essayer à Prop Cycle, viennent alors pour vous encourager ou bien rire de vos grimaces, mais vous n'y ferez la plupart du temps pas très attention. Très réussis, les niveaux de Prop Cycle se déroulent en extérieur, de jour ou de nuit, ou bien dans des endroits plus fermés (tunnels de grottes). Vous pourrez raser la surface de l'eau, vous cogner contre des à-pic rocheux... La sensation de dépaysement et de liberté est totale et le vent que pulse un petit ventilo, sur l'avant de la borne, vous donne vraiment l'impression « d'y être ». Les ballons rouges de points ou de bonus de temps disséminés tout le long du chemin doivent à tout prix être récupérés. C'est grâce à eux que vous pouvez passer de niveau en niveau. Original et franchement pas évident au départ, Prop Cycle fait partie de ces bornes atypiques et très marrantes qui méritent vraiment le détour. Si vous vous sentez d'attaque, n'hésitez pas à l'essayer.

Points forts :
Le concept de la borne, plutôt original.
La liberté de mouvement du personnage (on peut s'élever dans les airs, redescendre en piqué, etc.).

Die Hard Arcade

Sega

85 %

Présenté le mois dernier dans cette même rubrique sous le titre de Dynamite Deka Police, Die Hard Arcade est d'ores et déjà arrivé en France. Une bonne nouvelle. Ce beat them up vous invite à délivrer des otages retenus dans un immeuble par une bande de terroristes prêts à tout. Les combats se déroulent sur une ligne horizontale, comme dans un jeu en 2D normal, mais vous avez la possibilité de vous diriger vers l'avant ou vers l'arrière du décor (histoire d'éviter des tirs, de contourner un adversaire, etc.). Les ennemis et certains éléments du décor sont eux en 3D, mais leur qualité graphique n'est guère impressionnante. Vous pouvez ramasser certaines armes et certains bonus par terre, mais vous devez alors les utiliser immédiatement. N'hésitez pas à jouer les bourrins pour vider vos chargeurs avant que les flingues demeurant à terre ne disparaissent. Ils ne restent pas éternellement. Fun et assez marrant à jouer, DHA pèche tout de même par l'imprécision des déplacements des personnages et par la qualité moyenne de sa réalisation. Les graphismes, en particulier, auraient pu être un tout petit peu plus travaillés. Maintenant, le petit côté jeu de baston (on peut effectuer le giant swing !) et la possibilité d'essayer de délivrer les otages à deux rendent ce jeu plutôt sympathique. Un titre sans éclat particulier que les bourrins en herbe devraient toutefois apprécier.

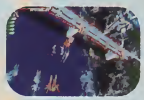
Points forts :
Un beat them up en 3D, ce n'est pas courant.
La possibilité de jouer à deux.
Les nombreuses armes différentes.

Ray Storm

Taito

92 %

Dans le fond, Ray Storm — la suite de Ray Force — fait figure de shoot them up classique. Vous dirigez un vaisseau tout ce qu'il y a de banal, vous tirez sur de gros engins mécaniques volants, roulants ou flottants et puis basta. Ça, on l'a déjà vu des centaines de fois. Mais là où Ray Storm innove, c'est au niveau de sa réalisation. Le jeu est en effet entièrement réalisé en 3D, et une profondeur, qui vous donnerait presque le vertige, apporte un effet de relief saisissant (à l'instar de Xevious 3D/G, que nous vous avons présenté le mois dernier, mais ce jeu est beaucoup plus beau). Les armes et les vaisseaux disponibles sont assez peu nombreux dans ce jeu, mais ils se révèlent bigrement efficaces. La visée Lock, en particulier, devrait beaucoup vous servir. Les traînées luminescentes laissées sur l'écran par les tirs laser apportent un côté très Star Wars au jeu, et son ambiance explosive vous laisse littéralement collé à la borne. La qualité hallucinante des graphismes vous donne envie d'aller toujours un peu plus loin pour en découvrir davantage (la chute d'eau du deuxième niveau, par exemple, est extraordinaire) mais Ray Storm ne se laisse pas facilement parcourir. Avant d'en voir la fin, vous allez devoir vous accrocher. Un jeu véritablement hors du commun, esthétiquement parlant, que tout fan de shoot them up se doit de découvrir d'urgence.



Points forts :
La qualité étonnante de la 3D et des graphismes.
La possibilité de jouer à deux.

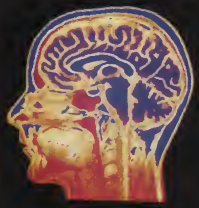
King of Fighters '96

SNK

S'il est un titre qui fait un carton en ce moment en arcade, c'est bien KOF'96. Nous avions prévu de vous le présenter en test dans ce numéro, mais sa sortie cartouche a été plusieurs fois repoussée (fin août, mi-septembre puis, enfin, fin septembre). Espérons que le mois prochain sera le bon. Quoi qu'il en soit, vous êtes de nombreux acharnés à vous y essayer dans sa version arcade. Au cas où vous ne les connaîtriez pas, voici donc les Furies dont disposent chaque personnage.

KYO. Ura Hyakuhachi Shiki Orochinagi :
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C.
BENIMARU. Raikohken :
↓ ↘ → ↘ ↓ → + A ou C.
GORO. Jigoku Kyorukaku Otoshi : → ↘ ↓ ↘ ← → ↓ ↙ ← + C (au corps à corps).
TERRY. Power Geyser :
↓ ↙ ← ↙ → + A ou C
ANDY. Cho Reppa dan :
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D
JOE. Screw Upper :
↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C
RYO. 1/ Ryukoranbu :
↓ ↘ → ↓ ↘ ↙ ← + A ou C.
2/ Haoh Shokoken :
→ ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C.
ROBERT. Mêmes Furies que Ryo.
YURI. 1/ Hien Hoohkyaku :
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + B ou D.
2/ Haoh Shokoken : comme Ryo.
LEONA. V Slasher : ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C (pendant un saut).
RALF. 1/ Baribari Vulcan Punch :
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C.
2/ Umanori Vulcan Punch :
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + B ou D.
CLARK. Ultra Argentine Backbreaker :
→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C (au corps à corps).
ATHENA. Shining Cristal Bit :
← → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C (on peut le faire en l'air). Pendant cette Fury, vous pouvez envoyer un cristal shoot (↓ ↙ ← + A ou C).
SIE KENSOU. 1/ Jinryu Seiorekkyaku :
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + B.
2/ Jinryu Tembukyaku :
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + D.
CHIN. Goranenpo :
↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C.
KASUMI. Chô Kasaneate : ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C.
MAÏ. Chô Hissatsu Shinobi Bachi :
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D.
KING. Illusion Dance :
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + B ou D.
KIM. Hooh Kyaku :
↓ ↙ ← ↙ → + B ou D (aussi en l'air).
CHANG. Tekiyudaibôeoh :
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C.
CHOI. Shin Chozetsu Tatsumaki Shinkuzan :
→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C.
IORI. Hassujo :
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C.
MATURE. Heaven's Gate :
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D.
VICE. Negative Gain : → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C (au corps à corps).
GEESE. Rising Storm :
↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + A ou C.
KRAUSER. Kaiser Wave : → ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C.
MR BIG. Blaster Wave :
↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C.

+



=

AVEC UNE PLAYSTATION VOUS POUVEZ JOUER À D'EXCELLENTS JEUX,

AVEC SIM CITY 2000 SUR PLAYSTATION,

VOUS POUVEZ JOUER AVEC DES VIES.

Distribué par

© 1996 Maxis Inc. All rights reserved.
Maxis is a registered trademark of Simulations.
PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

233 Rue de La Croix Nivert 75015 Paris
Tél. : 01 53 68 10 00 Fax : 01 40 45 01 99

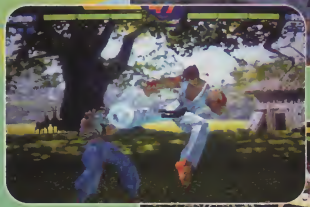
SALON D'ARCADE DU MONDE

Sega présentait deux autres jeux sur son stand. Wave Runner est une course sur l'eau avec un jet ski Yamaha. Le joueur a la possibilité de s'installer sur une réplique de ce jet ski. Quant à l'autre jeu, il s'agit de Touring Car Championship, la nouvelle course de bagnoles de l'éditeur. Cette course en 3D est

produite par AM3 et plus particulièrement par l'équipe de Tetsuya Mizuguchi, à qui l'on doit déjà les excellents Sega Rally et Manx TT. Touring Car Championship propose une sélection de quatre caisses : une AMG Mercedes C Class, une Opel Calibra V6, une Alfa Romeo V6 Ti et une Toyota Supra. Ces quatre voitures sont de vraies reproductions, conçues avec l'approbation de leurs constructeurs respectifs. Comme d'habitude, elles peuvent être conduites en manuel ou en automatique. Huit joueurs peuvent participer simultanément à une course et les angles de vue sont toujours modifiables. La qualification n'est pas évidente.

CAPCOM

L'autre stand avec un grand S qui attirait les visiteurs était celui de Capcom. Fidèle à sa réputation, l'éditeur ne nous présentait que des jeux de baston. Trois pour être précis.
Le tout premier c'est, vous l'aurez deviné, un nouveau Street Fighter puisqu'il s'agit de Street Fighter EX. On retrouve dans cette nouvelle version quatre personnages très connus de la série : Ryu, Ken, Chun-Li et Zangief. À ceux-là, viennent s'ajouter quatre nouveaux : Skullomania, Pullum Puma, Doctorine Dark et Hokuto. Mais la grosse nouveauté réside dans le fait que nos héros sont maintenant en 3D polygonale. Les commandes restent standard (six boutons), et il semblerait que les coups et autres mouvements ne prennent pas réellement avantage de l'environnement en 3D.



CAPCOM

Le second jeu de baston de Capcom, WarZard, devrait s'appeler Red Earth aux États-Unis et en Europe. Vous avez le choix entre quatre personnages : Tessa, une magicienne, Mai-Ling, une spécialiste des arts martiaux, Kenji, un ninja, et Leo, un guerrier à tête de lion. Quatre héros seulement, mais il faut savoir que Red Earth a été conçu à la base pour jouer seul ! Le mode Versus est bien présent ; il vous donnera même accès à des armes et objets spéciaux. Mais ce n'est qu'en jouant seul que vous pourrez affronter les boss (sans doute au nombre de douze dans la version finale).

Quant au troisième soft présenté, il s'agit de X-Men Versus Street Fighter. Dans la série « j'abuse », Capcom revient là encore en force avec ses gros sabots. Bref, du côté de l'équipe Marvel, on retrouve : Cyclops, Rogue, Gambit, Wolverine, Storm, Sabretooth, Magneto et Juggernaut. Et pour l'équipe adverse, les persos de Street Fighter sont présents : Ryu, Ken, Chun-li, Dhalsim, Zangief, Nash, Cammy et Vega. Ce qui nous fait huit protagonistes par équipe, soit seize personnages en tout. Les matchs se déroulent en un seul round.

Over the World

Dark Savior

Saturn

A l'arrivée des 32 bits, on pensait que le temps de la 3D isométrique était révolu. Climax, spécialiste du genre, nous démontre le contraire grâce à un Dark Savior très réussi. On serait tenté de dire que ce jeu est la suite de Landstalker (Megadrive) tant les héros de ces deux jeux se ressemblent. Mais l'aventure ne se déroule pas du tout dans le même univers, loin de là. Au médiéval fantastique qui caractérisait Landstalker vient se greffer une forte tendance technologique. Dark Savior est un subtil mélange entre les jeux de rôle, de réflexion et de combat ! Jeu de rôle pour sa notion de niveau d'expérience, sa gestion de matériel et même de groupe de personnages. Réflexion pour les divers casse-tête relatifs à la 3D isométrique qui mettent en avant votre sens de l'observation. Combat enfin pour sa ressemblance avec un Street Fighter ou un Mortal Kombat (voir encadré « Round One, Fight ! »).

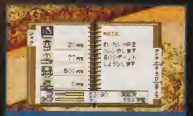
C'est dire si le jeu vise un large public. Sur 16 bits, la 3D isométrique était un subterfuge qui donnait au jeu un aspect 3D. Dark Savior, lui, est intégralement réalisé en vraie 3D, seul le niveau zéro étant isométrique. Je m'explique. Le personnage évolue dans un environnement en 3D calculé en temps réel, c'est-à-dire qu'il y a un point de fuite par rapport à l'horizon. Cela dit, quelle que soit la position du héros dans l'espace, le décor à la même hauteur que le perso sera calculé de sorte à être isométrique. On replonge alors dans les problèmes d'appréciation des volumes dans l'espace. Heureusement, le jeu est doté d'une option permettant de zoomer et d'effectuer des rotations latérales et/ou verticales à l'aide des flippers, ce qui s'avère utile pour mieux estimer la position réelle des éléments du décor. L'intro est une séquence jouable à part entière qui, en fonction du temps que vous mettrez pour arriver au bout, déterminera la suite de l'histoire. Si vous terminez le niveau en moins de quatre minutes, l'histoire s'orientera directement vers le scénario 1. Au-delà de quatre minutes, les événements seront radicalement différents, bien que se déroulant dans le même décor.

Dark Savior propose ainsi deux jeux en un ! Votre quête est régulièrement entrecoupée de séquences cinématiques et c'est là que l'on regrette de ne pas être versé dans la langue de Mishima pour comprendre les tenants et les aboutissants de cette aventure.

Mais en ce qui concerne la progression, le japonais ne constitue pas un handicap rédhibitoire : à tout point de vue, le jeu reste jouable. Bref, grâce à ses deux scénarios et à son style varié, Dark Savior est un titre qui se révèle indispensable à quasiment tous les joueurs, quels que soient leurs goûts en général.

Wolfen

Ce niveau se déroule dans un décor très fortement inspiré de l'Egypte antique.



À vous de décider quand vous passez un niveau d'expérience. Ce n'est pas automatique.

Voici la vue « normale » du jeu. Le héros se retrouve caché derrière le décor ...

Grâce à l'option de rotation, on découvre que le décor dissimule en fait un levier.

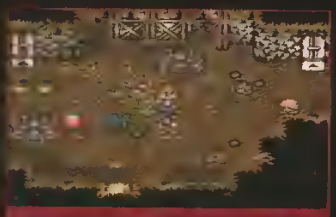
Over the World

Lufia II

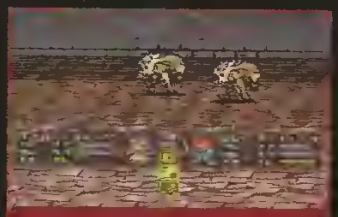
Super Nintendo

Aux States et surtout au Japon, il sort des RPG à tour de bras. Il n'y a pas un mois sans qu'au moins un nouveau jeu de rôle ne soit commercialisé. Ces derniers temps, la tendance était plutôt au tactical RPG voire carrément au wargame. Avec Lufia II, Taito renoue avec un genre quelque peu délaissé ces derniers temps : le puzzle RPG. Qu'est-ce qu'un puzzle RPG, me direz-vous ? Il s'agit d'un jeu de rôle où l'aspect réflexion est omniprésent et dans lequel l'action est reléguée au second plan. Dans le même domaine, la principale référence reste incontestablement le fameux Zelda III. Au départ, les énigmes sont d'une simplicité enfantine ; par exemple, il suffira de poser une jarre sur un switch pour ouvrir une porte. Par la suite, les casse-tête deviendront plus complexes à cause des obstacles jonchant la pièce et rendant, à première vue, impossible tout déplacement d'objets. On retrouve une notion de rapidité de déplacement entre vous et les monstres. En d'autres termes, lorsque vous faites un pas, les monstres rapides avancent de deux ou trois, tandis que les monstres lents n'en font qu'un alors que vous en effectuez deux. Lorsqu'un sprite de monstre arrive au contact du héros, le combat s'engage. Les aventuriers sont alors représentés individuellement, faisant face à leurs adversaires. Lorsque, à l'aide du menu d'icônes, vous aurez déterminé l'action du ou des personnages, une animation assez rapide accompagnera la résolution de l'assaut. En ville, outre tous les bâtiments classiques (auberges, armurier, bazar, etc.) vous trouverez des casinos. En y entrant, vous pourrez accéder à des phases de jeu sympa, style jackpot, parties de poker ou de bingo. L'aspect réflexion, très intéressant, prend aisément le pas sur des graphismes et une animation pas vraiment au top. Bref, les textes étant de surcroît en anglais, je ne vois aucune raison pour passer à côté de Lufia II qui dispose en outre d'une excellente durée de vie.

Wolfen



La progression repose essentiellement sur la réflexion plus que sur les combats.



Les combats sont gérés à l'aide d'un menu d'icônes assez explicites.

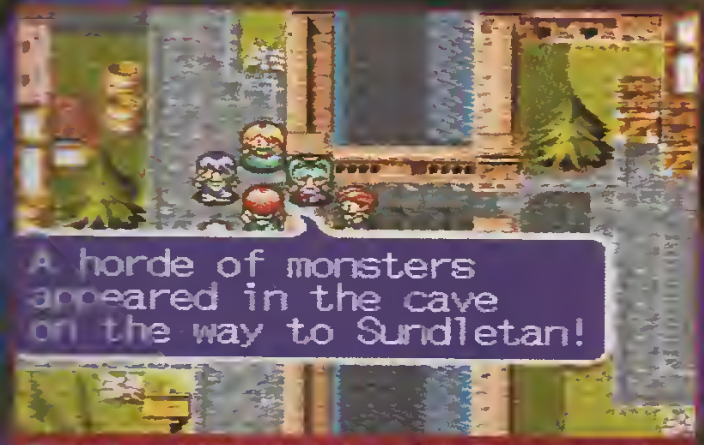
Lufia II

date et lieu de sortie	DISPO USA
éditeur	TAITO
textes	ANGLAIS
genre	RPG

Une aire de jeu très vaste.
L'aspect réflexion original.
Les textes en anglais.

Des graphismes pas transcendants.
Les combats trop répétitifs.

Chaque exploration se traduit par une incontournable rencontre avec un boss.



Premier bon point, tous les textes et dialogues sont en anglais. Pour une fois, pas besoin de connaître le japonais.

Évidemment, les graphismes ne sont pas terribles. Mais en contrepartie, le jeu est riche.

Si tu n'piques pas le drapeau ennemi, retourne chez ta mère

RETURN FIRE

UNE AMBIANCE SONORE DÉTONANTE

VUES EN 3D TEMPS RÉEL AVEC PANORAMIQUES ET ZOOMS

PLUS DE 100 MISSIONS COMPLEXES ET IRRÉSISTIBLES

JEU À DEUX SUR ÉCRAN PARTAGÉ

RETURN FIRE :

Essaie d'arrêter de jouer !

«Une mine intarissable de situations rigolotes et de suspense intense. A deux, cela devient divin et on ne peut plus s'arrêter. Un must». *Play Station™ magazine 5/5*

«La réalisation est excellente... Mais plus que tout, c'est le jeu à deux qui vous accrochera... Chaudement recommandé». *Hit CD Consoles, 4 étoiles.*

WARNER INTERACTIVE

Return Fire™ or ® . © 1995 Silent Software, Inc. licenced to Time Warner Interactive. Published and distributed under exclusive licence by Warner Interactive. - A Time Warner Company.
© "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 03 97 42 66 91

3DO

→ 3DO PAL FZ1 + STARBLADE 890 F
→ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (français) 890 F

3D ATLAS	99,00	**FIFA SOCCER**	**149,00**
MAGAZINE + DEMO	50,00	FLIGHT STICK (SIMULATION)	299,00
ALONE IN THE DARK (VF)	**149,00**	FLYING NIGHTWARE	99,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	199,00	FOES OF ALI	199,00
BATTLE SPORT	199,00	**GEX**	**149,00**
BLADE FORCE	99,00	GRIDDERS	99,00
BURNING SOLDIER	199,00	IMMERCENARY	99,00
CAPTAIN QUAZAR	199,00	IRON ANGEL OF	
CASPER	369,00	THE APOCALYPSE	99,00
CYBERIA	369,00	JOYPAD PANASONIC	199,00
«D»	**299,00**	KILLING TIME	99,00
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00	KNOW THE FOR REACHES	99,00
DEMOLITION MAN	149,00	LUCIENNE QUEST	369,00
DOOM	199,00	OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00
DRAGON LORE	299,00	OLYMPIC GAMES	369,00
ENDLESSY (ADULT)	99,00	PATANIK	99,00
PEEBLE BEACH GOLF	99,00		
PHOENIX 3	99,00		
POE D	99,00		
QUARANTINE	99,00		
RETURN FIRE	99,00		
RISE OF THE ROBOT	99,00		
SAMPLER 2 10 DEMOS			
+TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**		
SHADOW WAR	99,00		
SNOW JOB	299,00		
SPACE HULK	**149,00**		
SPACE PIRATE	99,00		
STAR BLADE	99,00		
STAR FIGHTER	99,00		
STAR TREK	99,00		
THEME PARK	99,00		
TOTAL ECLIPSE	99,00		
TWISTED	99,00		
WING COMMANDER 3	**99,00**		

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD 2 + 1 jeu au choix 2990 F
→ NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2290 F

3 COUNT BOUT	299,00	MUTATION NATION	299,00
AERO FIGHTER 2	299,00	NINJA MASTER	449,00
ART OF FIGHTING 3	**449,00**	POWER SPIKES	299,00
BASE BALL 2020	299,00	**PULSTAR**	**299,00**
BRINKINGER	**299,00**	RAGNAGARD	449,00
BURNING FIGHT	299,00	**SAMOURAI SHODOWN 3**	**449,00**
FATAL FURY 3	**349,00**	SAMOURAI SHODOWN RPG	449,00
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**	STREET HOOP	299,00
GALAXY FIGHT	299,00	SUPER SIDE KICK 2	299,00
KABUKI KLASH	399,00	TOP HUNTER	299,00
KARNOV'S REVENGE	299,00	TRASH RALLY	299,00
KING OF FIGHTER 94	299,00	VIEW POINT	299,00
KING OF FIGHTER 95	**349,00**	WIND JAMMER	299,00
KING OF FIGHTER 96	**449,00**	WORLD HEROES PERFECT	299,00
METAL SLUG	449,00		

Saturn VERSION PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1490 F
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F

Liste des Films disponibles sur demande

• ASCACE (RACER) (VO LANT)	46,F	SI VOUS ACHETEZ UN JEU	149 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 2 en 1	349 F	• FAU ANALOGUE	199 F
• VIRTUA GUN	149 F	• ADAPTATEUR 4 JOUEURS	259 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONAIS	199 F	• MANETTE TURBO	149 F

JEUX JAP		JEUX JAP		JEUX JAP		JEUX JAP	
BOMBERMAN	349,00	HEXEN	349,00	BLAM MACHINEHEAD	349,00	NFL QUATERBACK 97	349,00
DRAGON BALL Z 2	**399,00**	HIGHWAY 2000	369,00	BLAZING DRAGONS	349,00	**NHL FACE OFF**	**349,00**
FATAL FURY 3	399,00	JACK IN BACK	369,00	BUBBLE BOBBLE	269,00	OLYMPIC GAMES	349,00
FIGHTING VIPERS	**399,00**	(ALONE IN THE DARK 2)	369,00	BUST A MOVE 2	269,00	OLYMPIC SOCCER	349,00
GRAN CHASER	149,00	KEN LE MASTER 97	349,00	CHESSMASTER	349,00	PANZER GENERAL	349,00
IRON PUNCH	399,00	KEN	349,00	CHEEZY	369,00	PRO PINBALL THE WEB	369,00
KING OF FIGHTER	**299,00**	LOADED	349,00	CRIME CRACKER	99,00	**RESIDENCE EVIL**	**349,00**
MEGAMAN X3	299,00	MAGIC CARPET	369,00	DESTRUCTION DERBY	199,00	RETURN OF FIRE	369,00
NIGHTS	299,00	MANSION OF HIDDEN SOULS	199,00	DRAGON BALL Z	299,00	REVOLUTION X	199,00
PANZER DRAGON 2	299,00	MORTAL KOMBAT 2	199,00	**DRAGON BALL Z 2**	**499,00**	RIDGE RACER REVOLUTION	**369,00**
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00	**NBA JAM TE**	**199,00**	FORMATION SOCCER	199,00	ROAD RASH	369,00
SPACE HARRIER + JOYSTICK ANALO	**499,00**	NEED FOR SPEED	369,00	GOEMON WARRIOR	399,00	ROBOTROM X	349,00
STREET FIGHTER ZERO 2	**399,00**	NFL QUATERBACK 96	369,00	GROUND STROKE	99,00	SAMPRAS TENNIS EXTREME	**369,00**
TENCHI O KURAU 2	**399,00**	NHL HOCKEY	199,00	J.LEAGUE PERFECT GOAL	99,00	SHELLSHOCK	349,00
TOSHIDEN	199,00	NIGHT + PAD	499,00	**JUMPING FLASH 2**	**299,00**	SHOCK WAVE ASSAULT	249,00
VAMPIRE HUNTER	**199,00**	NIGHT WARRIOR	369,00	KING FIGHTER 95	499,00	SIM CITY 2000	349,00
VICTORY GOAL 96	299,00	OLYMPIC GAMES	349,00	MAGIC BEAST WARRIOR	99,00	SKELETON WARRIOR	349,00
VIRTUA FIGHTER KID	**399,00**	OLYMPIC SOCCER	299,00	MACROSS MISSION VFX	499,00	SLAM AND JAM 96	299,00
JEUX USA		PGA TOUR GOLF 97	369,00	**MEGAMAN X3**	**299,00**	**SPACE HULK 2**	**369,00**
MYST	**199,00**	ROAD RASH	369,00	NAMCO MUSEUM 2	199,00	**STREET FIGHTER ALPHA**	**369,00**
OFF WORLD EXTREM	199,00	**SEGA RALLY**	**349,00**	NBA POWER DUNKER	199,00	TEKKEN 2	399,00
ROBOTIKA	199,00	SHELL SHOCK	349,00	NIGHT STRIKER	99,00	THEME PARK	349,00
SIM CITY 2000	**299,00**	SHINING WISDOM	349,00	OLIVE ET TOM	499,00	**THUNDER HAWK 2**	**349,00**
VIRTUA HYDLIDE	199,00	SHOCKWAVE ASSAULT	249,00	POPOLOCROIS	499,00	**TIME COMMANDO**	**369,00**
JEUX EUROPEENS		SKELETON WARRIOR	299,00	**SAMOURAI**		TOP GUN	369,00
ALIEN TRILOGY	369,00	SLAM AND JAM 96	299,00	**SHODOWNS 3**	**499,00**	**TOSHIDEN 2**	**369,00**
AREA 51	349,00	SPACE HULK 2	369,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE	399,00	**TOTAL ECLIPSE TURBO**	**199,00**
ATHLETE KING	349,00	STREET FIGHTER	169,00	**STREET FIGHTER**		TOTAL NBA'96	369,00
BAKU BAKU	299,00	**STREET FIGHTER ALPHA**	369,00	**ZERO 2**	**499,00**	TRACK AND FIELD	349,00
BLAM MACHINE HEAD	349,00	THE HORDE	369,00	**TEKKEN 2**	**399,00**	TRANSPORT TYCOON	369,00
BLAZING DRAGONS	349,00	THEME PARK	369,00	**TOBAL 1**	**499,00**	TRUE PINBALL	369,00
BUST A MOVE 2	299,00	THUNDER HAWK 2	349,00	V TENNIS	99,00	TUNEL B1	369,00
CLOCK WORK NIGHT2	299,00	TITAN WARS	369,00	**VAMPIRE**	**299,00**	**VIEW POINT**	**369,00**
D	**299,00**	TOSHIDEN REMIX	299,00	VINNNER ELEVEN	99,00	VIRTUA GOLF	349,00
DESTRUCTION DERBY	**349,00**	TRUE PINBALL	345,00	WIPE OUT	299,00	WING COMMANDER 3	369,00
DISCWORLD	349,00	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3**	**299,00**	**JEUX EUROPEENS**		**WRESTLEMANIA**	**199,00**
DOOM	**349,00**	VICTORY BOXING	249,00	ACTUA SOCCER	299,00	X MEN	349,00
EARTHWORM JIM 2	369,00	VIRTUA COP + GUN	**449,00**	**ADIDAS POWER SOCCER**	**369,00**	ZERO DIVIDE	249,00
FIFA SOCCER 96	**249,00**	VIRTUA GOLF	349,00	**ALIEN TRILOGY**	**299,00**		
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP	345,00	**VIRTUA RACING**	**199,00**	AREA 51	349,00		
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00	**WIPE OUT**	**349,00**	**NBA JAM TE**	**199,00**		
GEX	299,00	WORLD CUP GOLF	349,00	NBA LIVE 95	299,00		
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00	**WORLD WIDE SOCCER 97**	**399,00**	**NEED FOR SPEED**	**369,00**		
GUARDIAN HEROES	349,00	WWF WRESTLEMANIA	299,00				
GUN GRIFFON	369,00	**X MEN**	**249,00**				

Playstation

→ PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 1490 F
→ VOLANT + PEDALIER 499 F
→ MEMORY DISC 590 F

		• PRO ACTION REPLAY	369,00
		• CABLE DE LIAISON	110,00
		• JOYSTICK	369,00
		• MANETTE	110,00
		• MANETTE ASCII	210,00
		• RALLONGE MANETTE	99,00
		• MEMORY CARD	129,00
		• MEMORY CARD 120 BLOCS	209,00
		• PRISE PERITEL RGB	199,00

JEUX JAP		JEUX JAP		JEUX JAP		JEUX JAP	
ACE COMBAT	199,00	BLAM MACHINEHEAD	349,00	NFL QUATERBACK 97	349,00		
BOXER ROAD	149,00	BLAZING DRAGONS	349,00	**NHL FACE OFF**	**349,00**		
CHORO Q	**349,00**	BUBBLE BOBBLE	269,00	OLYMPIC GAMES	349,00		
COBRA	**499,00**	BUST A MOVE 2	269,00	OLYMPIC SOCCER	349,00		
COSMIC RACE	99,00	CHESSMASTER	349,00	PANZER GENERAL	349,00		
CRIME CRACKER	99,00	CHEEZY	369,00	PRO PINBALL THE WEB	369,00		
DESTRUCTION DERBY	199,00	CHRONICLE OF		**RESIDENCE EVIL**	**349,00**		
DRAGON BALL Z	299,00	THE SWORD	349,00	RETURN OF FIRE	369,00		
DRAGON BALL Z 2	**499,00**	CRITICOM	299,00	REVOLUTION X	199,00		
FORMATION SOCCER	199,00	CYBERSLED	199,00	RIDGE RACER REVOLUTION	**369,00**		
GOEMON WARRIOR	399,00	**D**	**299,00**	ROAD RASH	369,00		
GROUND STROKE	99,00	DESCENT	299,00	ROBOTROM X	349,00		
J.LEAGUE PERFECT GOAL	99,00	**DESTRUCTION DERBY**	**249,00**	SAMPRAS TENNIS EXTREME	**369,00**		
JUMPING FLASH 2	**299,00**	EARTH WORM JIM 2	349,00	SHELLSHOCK	349,00		
KING FIGHTER 95	499,00	DOOM	349,00	SHOCK WAVE ASSAULT	249,00		
MAGIC BEAST WARRIOR	99,00	DRAGON BALL Z	369,00	SIM CITY 2000	349,00		
MACROSS MISSION VFX	499,00	EARTHWORM JIM 2	349,00	SKELETON WARRIOR	349,00		
MEGAMAN X3	**299,00**	EXTREME PINBALL	369,00	SLAM AND JAM 96	299,00		
NAMCO MUSEUM 2	199,00	**F117 AGILE WARRIOR**	**299,00**	**SPACE HULK 2**	**369,00**		
NBA POWER DUNKER	199,00	**FADE TO BLACK**	**369,00**	**STREET FIGHTER ALPHA**	**369,00**		
NIGHT STRIKER	99,00	**FIFA SOCCER 96**	**249,00**	TEKKEN 2	399,00		
OLIVE ET TOM	499,00	FINAL DOOM	349,00	THEME PARK	349,00		
POPOLOCROIS	499,00	**FORMULA 1**	**369,00**	**THUNDER HAWK 2**	**349,00**		
SAMOURAI		FRANK THOMAS BIG HURT	369,00	**TIME COMMANDO**	**369,00**		
SHODOWNS 3	**499,00**	GEX	349,00	TOP GUN	369,00		
STREET FIGHTER REAL BATTLE	399,00	GUNSHIP	369,00	**TOSHIDEN 2**	**369,00**		
STREET FIGHTER		HEXEN	349,00	**TOTAL ECLIPSE TURBO**	**199,00**		
ZERO 2	**499,00**	HYPER TENNIS	369,00	TOTAL NBA'96	369,00		
TEKKEN 2	**399,00**	IRON MAN	349,00	TRACK AND FIELD	349,00		
TOBAL 1	**499,00**	JACK IS BACK		TRANSPORT TYCOON	369,00		
V TENNIS	99,00	(ALONE IN THE DARK 3)	349,00	TRUE PINBALL	369,00		
VAMPIRE	**299,00**	JUPITER STRIKE	199,00	TUNEL B1	369,00		
VINNNER ELEVEN	99,00	MAGIC CARPET	369,00	**VIEW POINT**	**369,00**		
WIPE OUT	299,00	**MORTAL KOMBAT 3**	**299,00**	VIRTUA GOLF	349,00		
JEUX EUROPEENS		MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00	WING COMMANDER 3	369,00		
ACTUA SOCCER	299,00	MOTOCROSS	369,00	**WRESTLEMANIA**	**199,00**		
ADIDAS POWER SOCCER	**369,00**	NBA : IN THE ZONE	299,00	X MEN	349,00		
ALIEN TRILOGY	**299,00**	**NBA JAM TE**	**199,00**	ZERO DIVIDE	249,00		
AREA 51	349,00	NBA LIVE 95	299,00				
		NEED FOR SPEED	**369,00**				

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

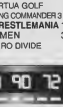
* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur : ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ SUPER FAMICOM ❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSES TES COMMANDES SUR



Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

PLAYER 1096

Persos brise-tout

Histoire d'achever votre adversaire en beauté, vous avez la possibilité de lui faire traverser les limites du ring dans lesquelles vous vous trouvez. Certains coups très violents doivent être utilisés.

Invités mystère

En mode Tournoi, vous devriez pouvoir ajouter à la palette de personnages sélectionnables le dernier boss, Malher, et quelques autres combattants assez atypiques. Citons par exemple Kumachan, un énorme ours en peluche qui se bat sans faire aucun mouvement (Il tourne sur lui-même !) et Pepsiman, perso clairement consacré à la marque (qui ne devrait pas être présent dans la version européenne du jeu, allez savoir pourquoi). Attention, dans la série « j'ai essayé pour vous », je tiens à vous signaler que dans le menu Options +, qui apparaît lorsque vous terminez le tournoi, une ligne de commande signale « Pepsiman reset ». Comme son nom l'indique pourtant, cette option fait disparaître Pepsiman de la palette des persos sélectionnables. Utile donc de le tester !

Fighting Vipers

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SEGA
textes
JAPONAIS
genre
COMBAT

Mode Training, génial.

Nombre de coups impressionnant.

Possibilité d'enregistrer ses matchs.

Le look des persos.

La qualité moyenne des graphismes.

Le côté trop bourrin.

En réagissant immédiatement sur un coup, votre personnage « étincelle » et contre-attaque dans la foulée.

Lorsque vous réussissez une manip, en mode Training, un OK rassurant précède la ligne de commande.

Grace possède tout un tas de projections assez originales. Ici, la marque de ses rollers s'inscrit sur la poitrine de Malher.

Lorsque la barre d'énergie d'un combattant vire au jaune, cela signifie qu'il a perdu une protection (au torse ou aux jambes).

Le complexe dans lequel vous vous trouvez recèle un joli petit coin de verdure. Profitez-en.

Pour vous battre, appuyez sur un bouton et votre perso enchaîne coups de poing et pied.

Raz se trouve dans une situation délicate. La porte pèse lourd et si Fipo ne l'aide pas...

recouvrir tout votre avant-bras).
La présence de ces compagnons de route n'est pas gratuite puisque vous avez la possibilité de manipuler le personnage de votre choix à n'importe quel moment. Selon les problèmes à résoudre, tel personnage sera plus efficace que tel autre et, en faisant preuve d'un minimum de jugeote, vous devriez exploiter les capacités de chacun sans trop de difficultés. Les solutions de chaque problème sont souvent évidentes et il n'y a aucun truc de tordu. Si vous vous retrouvez coincé, c'est que vous n'avez pas récupéré un objet important ou bien que vous n'avez pas utilisé celui qu'il fallait au bon moment. Il suffit alors souvent de retourner sur vos pas et d'explorer plus avant les pièces que vous avez déjà visitées (n'oubliez pas que vous pouvez vous accroupir, c'est souvent important). Côté réalisation, Over Blood fait honneur à la PlayStation. La 3D est magnifiquement utilisée et on évolue dans cet univers avec l'impression de s'y trouver vraiment.
Le manque d'action sensible rend le jeu moins accrocheur qu'un Resident Evil, mais j'avoue m'être laissé porter avec bonheur par son ambiance plus « sage » et plus reposante. Un bon jeu auquel je m'essaierai de nouveau avec plaisir lorsqu'il sortira en France.

Chris,
overbooké.

Over Blood

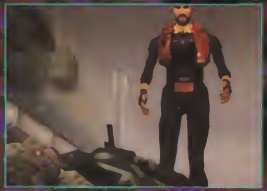
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
RIVERHILL SOFT
textes
JAPONAIS
genre
AVENTURE 3D

L'interaction entre les différents personnages.
La qualité de la réalisation.
L'ambiance.

Quelques petits bugs dans les déplacements.
Le jeu est en japonais (soupir).

POUR L'AMBIANCE...

Les scènes cinématiques dans Over Blood sont nombreuses. Très réussies, elles vous permettent de plonger encore plus complètement dans l'ambiance et de comprendre certains points précis du scénario. Maîtrise du japonais écrit et parlé conseillée.



Pour éviter de vous faire écraser par le wagon, plongez et aplatissez-vous sur le sol.

Albert Odissey

machine
SATURN
éditeur
SUNSOFT
texte
JAPONAIS

Le dernier RPG de Sunsoft, Albert Odissey, est assez classique, et son interface rappelle celle de Final Fantasy. Un menu fort appétissant s'il tournait sur Super Famicom et non sur Saturn. En effet, l'aspect combat typiquement Final Fantasy n'est pas adapté à la 32 bits à cause des incessants accès disque ralentissant l'action. Ajoutons que les déplacements s'effectuent grâce à un procédé à peine mieux que le mode 7 de la SN. Bref, même si le jeu reste jouable pour un Occidental, il n'y a guère que la musique pour rehausser le niveau.

Wolfen

Chase HQ Plus

machine
SATURN
éditeur
TAITO
texte
JAPONAIS

A l'à SOS daube ? Je viens de voir un jeu pourri, c'est sur Saturn et c'est signé Taito.
– Pouvez-vous nous donner son signalement ?
– Pour sûr ! C'est un jeu très typé, voyez, style premiers titres 16 bits. Il doit pas y avoir plus de 16 couleurs à l'écran, et c'est une course de bagnoles. Ça ressemble un peu à Out Run, mais en beaucoup moins bien. Ici, il faut foncer pour rattraper une voiture de gangsters.
– Signes particuliers ?
– Aucun. On s'ennuie du A à Z.

Mlouse

Death Crimson

machine
SATURN
éditeur
ECOLE
texte
JAPONAIS

Ce jeu est un mauvais kill'em all dans l'esprit de Horned Owl. Les déplacements sont gérés automatiquement, et vous devez buter presque tout ce qui se présente devant vous. Vous devez également penser à recharger votre gun régulièrement, sous peine de perdre la partie. En effet, vous n'avez qu'une vie et ne disposez que d'un seul continue ! Mais ce n'est pas tout, car non content d'être injouable, ce soft est aussi d'une laideur sans nom. Bref, un titre à éviter à tout prix. Il ne devrait pas faire école... (Gag. Ah, ah !)

Chon, a fait l'école du rire !

Samouraï Shodown 3

machine
PLAYSTATION
éditeur
SNK
texte
JAPONAIS

Ce jeu dont le titre exact est « Samurai Spirits Zankuroh Musohken » fut un excellent jeu arcade. L'animation sublime et l'ambiance sombre à souhait démontraient tout le talent des graphistes et animateurs de SNK. La conversion sur une machine comme la PlayStation, disposant de très peu de Ram (mémoire vive), semblait impossible... Et finalement, elle est impossible. Ce jeu est terriblement mal animé, les duels sont « adynamiques », les chargements permettent d'aller prendre un café au troquet du coin... Seules les musiques valent le coup. C'est triste à dire, mais il vaut mieux éviter ce jeu.

Rayda

3 mois d'essai

PLAYER ONE LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO !

En vente chez tous les marchands de journaux

MANGA PLAYER LE MAGAZINE DES FANS DE MANGAS !

Je m'abonne pour 3 mois

☐ à Manga Player : 79 F au lieu de 90 F

☐ à Player One : 84 F au lieu de 96 F

Nom :
Prénom :
Adresse :

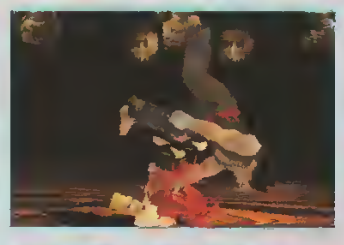
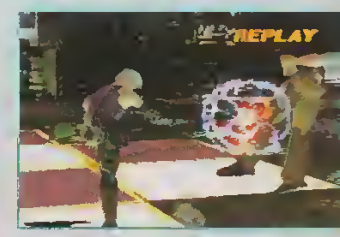
Code postal : Ville :
Date de naissance :
Console(s) :

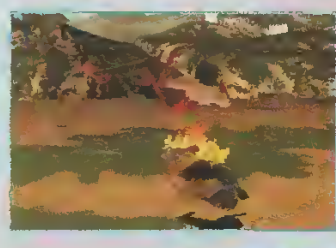
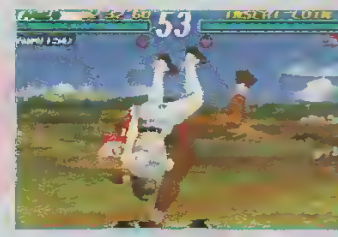
Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs

Ce qu'ils en pensent

LEFLOU : « Toujours aussi bon et aussi speed, Tekken 2 est une valeur sûre sur PlayStation (en attendant la sortie de Tobal carrément bon lui aussi), malgré une régression sur le plan graphique : les personnages ont un look plutôt cubique ! Le pire, c'est que personne n'y trouve rien à redire ; tout le monde s'extasie sur les effets de lumière, la fluidité de l'animation, et l'on oublie en général de dire que le jeu est devenu plus laid. Je ne m'habitue décidément pas à ce "style cubique" mais puisque c'est dans le vent... »

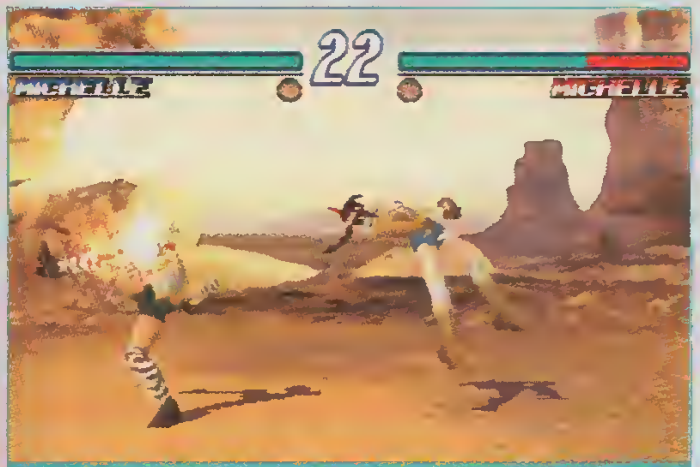
RAFOK (lecteur à la voyelle contrariée) : « Quand Namco décide de développer un jeu qui claque, eh bien on peut dire qu'il réussit son pari ! Déjà, avec le Tekken premier du nom, je ne savais plus où donner de la tête, mais là, avec cette nouvelle version, c'est pire ! Les graphismes et l'animation sont quasi parfaits, les possibilités d'enchaînements presque infinies... Après la série des SF Zero — mes jeux fétiches — Tekken 2 est le jeu de baston à posséder. »

LA BEAUTÉ DEFORME...

La grande force de Tekken 2 vient de son attrait esthétique. Les persos effectuent des actions tellement incroyables — même lorsque vous ne savez pas vraiment jouer, appuyez un peu n'importe comment sur les boutons — que tout joueur tombe sous le charme lorsqu'il découvre pour la première fois Tekken 2. Les effets de lumière qui accompagnent certains coups, la violence des impacts, les prises démentes et l'ambiance du jeu rendent ce dernier irrésistible. Et pourtant, dans un petit village reculé, un groupe de joueurs de Virtua Fighter résiste encore et toujours à l'envahisseur...



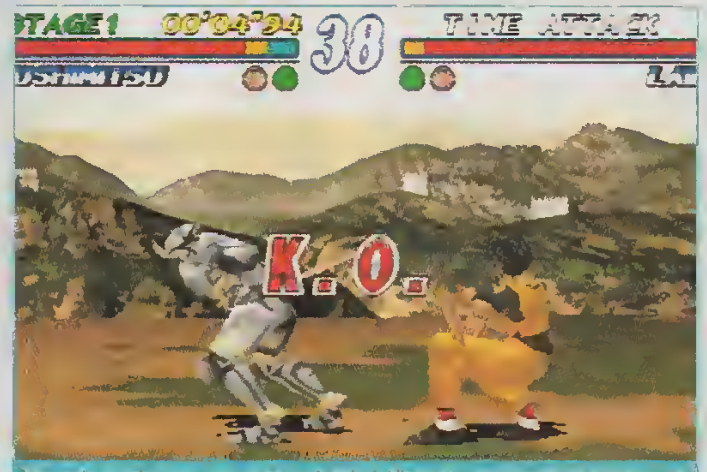
Les passages dans le dos sont peu fréquents dans Tekken 2, mais Michelle en possède un (difficile à placer).

conteste le mode Training (entraînement), qui vous permet d'essayer tous les coups de votre personnage et mesure les dégâts que vous infligez. Les dix hits combos de chaque combattant y sont enregistrés, et il vous suffit d'appuyer sur une touche pour les voir s'exécuter. Magique ! Le Time Attack, lui, doit être appréhendé avec un esprit de compétition. Vous devez terminer un tournoi le plus rapidement possible et les meilleurs temps sont enregistrés. Il est conseillé de s'y mettre à plusieurs, avec des copains. Même chose pour le Survival Mode, où vous enchaînez les combats avec une seule barre d'énergie. Bref, Tekken 2 a indéniablement bénéficié d'un soin tout particulier pour ce qui concerne les différentes options disponibles, et on ne peut qu'être admiratif devant tous ces petits trucs qui comptent finalement beaucoup plus qu'on ne pourrait le croire.

LES COMBATS

Tekken 2 mélange de façon étonnante deux styles de jeu résolument opposés : le « bourrinage » et la technique.

TEKKEN 2



Pour écourter les combats en Time Attack, [illegible] et retournez l'adversaire (avant + poing fort). Puis : Seppuku.

Le jeu de jambes de Nina est souvent peu utilisé. Pourtant, elle peut procéder à des enchaînements meurtriers.

Superbe et très impressionnant, il vous bluffe au premier coup d'œil et, franchement, je connais peu de monde qui lui ait résisté. C'est le jeu parfait pour passer une soirée délire entre copains. Sa richesse intrinsèque ne fait aucun doute, la qualité de sa réalisation est tout simplement stupéfiante… On est en face d'un grand titre, c'est sûr. Malgré cela, je dois bien avouer que je n'échangerais pas mon baril de Virtua Fighter 2 contre deux barils de Tekken (la comparaison était inévitable). Le caractère plus pro du jeu de Sega me convient davantage, et je connais maintenant suffisamment les deux titres pour savoir définitivement où va ma préférence. Néanmoins, je sais rester objectif, et je suis bien conscient que Tekken 2, au final, risque de rencontrer un plus grand succès que VF (il est plus impressionnant, plus facile d'accès, il propose davantage de persos…). Après tout, chacun peut jouer à ce qu'il veut. Tant qu'on s'amuse…

Chris 2

Jack s'entraîne au lancer de poids avec la pauvre Angel. Un robot ne s'embarrasse pas de questions de galanterie !

BESTIAIRE

Si Tekken 2 propose un bon nombre de combattants classiques, il en est quelques-uns qui semblent tout droit sortis d'un zoo : King (avec sa tête de tigre), Roger (le kangourou), Alex (le dinosaure) et Kuma (l'ours).

éditeur	NAMCO
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	RECORDS
continue	INFINI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

en résumé

Tekken 2 est un poids lourd du jeu de combat, un must, le meilleur du genre sur PlayStation disponible en ce moment en France.

GRAPHISME — 97%

Persos cubiques mais très réussis, décors sublimes et cinématiques.

ANIMATION — 97%

Les mouvements sont fluides, impressionnants… Bref, quasi parfaits.

SON — 95%

Musiques assez bonnes et ambiance sonore « pêchue » (impacts, os craquant).

JOUABILITE — 95%

Le jeu est un peu bourrin, à mon goût, mais les coups sortent vraiment bien.

BURNING ROAD

PlayStation

Le duel Namco/Sega sur 32 bits, c'est fini ! Non pas que ces éditeurs des meilleurs jeux de course d'arcade se soient réconciliés, mais la bataille accueille un nouveau : Toka, une petite boîte française qui concurrence les gros bras japonais dès son premier jeu...

L'avis d'Elwood

« Bien classe ce Burning Road ! La poussée d'adrénaline est constante et les graphismes de toute beauté. En plus, cette "copie" de Daytona USA se paye le luxe d'être 100 % française. Une très belle réussite qui prouve que les frenchies peuvent sans problème rivaliser de talent avec les plus gros studios japonais ! On attend avec impatience le second volet qui confirmera à coup sûr notre impression : les petits gars de Toka ne sont pas des toquards ! »

LES VUES

Burning Road... Si ce titre n'inspire rien de particulier au départ, on sent tout de même, une fois qu'on l'a chargé, qu'il ne cache pas toute l'innocence du monde derrière lui.

READY ? GO !

Les écrans de sélection de ce jeu de caisses font en effet méchamment pensé à Daytona USA sur Saturn : trois circuits au choix, suivis de la sélection de sa voiture. Lors des premiers mètres parcourus, on reconnaît même l'un des circuits de Daytona. Le joueur croit alors avoir affaire à un vulgaire clone. Mais sorti du premier tunnel, la voiture fait un bond et l'on se retrouve en train de rouler sur une route pavée qui n'a plus rien à voir. Une barrière qui avait le tort de se trouver là est violemment percutée, puis on entame un long, très long dérapage dans la courbe d'après. Au virage suivant, on s'appuie sur l'un des sept concurrents pour assurer une rotation sans bobo. Quel pied ! Les adversaires ne semblent avoir pour mission que de nous harceler ; il n'y a pas une seconde de répit. Jamais lors des cinq tours de course la tension ne baisse d'un cran. Qualifié grâce à un temps total inférieur à la limite imposée, on découvre un deuxième circuit très bosselé, puis un superbe tracé en ville à parcourir de

À l'occasion, n'hésitez pas à vous appuyer contre les concurrents, voire à les serrer contre les murs pour les exploser !

TALENTS DE DOMPTAGE

Le joueur peut sélectionner quatre voitures différentes par leur vitesse de pointe, leur accélération, et leur maniabilité. Sans rapport aucun avec la réalité, c'est le Monster Truck, un énorme 4x4 qui est le plus facile à piloter. Mais même avec celui-ci, on est confronté à des glissades qui semblent ne jamais finir. Tous ces véhicules manquent en effet de motricité, ce qui met le joueur non averti dans des situations délicates en sortie de virage. On peut juger cette caractéristique comme un défaut, mais il serait bien dommage de se priver de quelques dérapages contrôlés d'anthologie : à savourer.

nuit. À chaque choc, la voiture peut être endommagée (roue voilée, capot froissé), et donc réagir de façons différentes aux sollicitations du joueur. D'autre part, en reliant deux PlayStation, un mode Deux joueurs est disponible (hélas, nous n'avons pas pu l'essayer). La gestion des collisions entre les caisses semblant très correcte, gageons qu'il mérite le détour.

LE PLAISIR DE LA GLISSADE, VOUS Y PENSEZ ?

La réalisation graphique dans ce style de jeu est primordiale. Sans atteindre la perfection des couleurs et la fluidité de l'animation d'un Ridge Racer, Burning Road se paie le luxe de le surpasser par sa variété. Il n'en reste pas moins que trois circuits — que l'on peut également jouer aussi à contresens —, ça reste encore trop peu.

Quant à la prise en main, elle risque de crisper les anti-Sega Rally, les voitures glissant à l'extrême. Pour les autres, le plaisir de jeu brut est bel et bien présent. Et contre ça, on ne peut pas lutter ! Nous avons d'ailleurs essayer le volant PlayStation (patience, il arrive !) et, là, les sensations deviennent alors vraiment excellentes.

Milouse,
écrase les lapins.

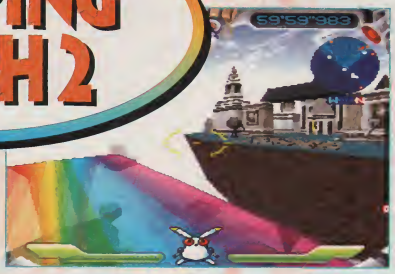
Radar : Pour surveiller ses arrières, Toka a choisi la solution du radar style Daytona plutôt qu'un classique rétroviseur.

Replay : passé la ligne d'arrivée, on peut apprécier ses courses sous des angles plus télévisuels, et admirer ainsi sa caisse.

JUMPING FLASH 2

PlayStation

Comme c'est difficile de reprendre le cours « normal » des choses après avoir joué à Super Mario 64... Mais nous devons faire abstraction de ce dernier jusqu'à sa sortie officielle, histoire de ne pas se laisser aller à coller un 30 % à ce Jumping Flash 2 comme aux prochains jeux de plate-forme...



Jumping 1 ou 2 ?

Si vous possédez le premier volet de Jumping Flash, vous feriez bien d'y réfléchir à deux fois avant d'acquérir le second, même si sa durée de vie est plus longue, les niveaux plus vastes et l'action moins monotone. Autant d'améliorations qui, en revanche, vous engagent à l'acheter dans le cas où vous ne connaîtriez point son aîné ! Pour résumer : le JF 1 se suffit à lui-même ; et le JF 2 est à conseiller aux novices. Faites le bon choix !

DE JF 1 À JF 2

En comparant les deux volets de Jumping Flash, on peut relever quelques nouveautés techniques (amusantes). Le héros peut dorénavant plonger sous l'eau, la vue penche latéralement lorsque le sol est en pente, et l'on peut admirer quelques flocons de neige et gouttes de pluie. L'intention est bonne, mais il n'y a pas de quoi fouetter un chat (quoique, ça défoule toujours).

Jumping Flash, sorti en France en même temps que la PlayStation nous avait emballés par sa jouabilité et son originalité. Mais sa durée de vie, bien courte, ne lui avait valu qu'un 87 %, note bien inférieure à son potentiel (PO n° 57). Heureusement le cœur de Jumping Flash 1, et aujourd'hui 2, est une grande réussite. Plongé dans des niveaux en 3D aux commandes d'un Robbit (lapin-robot !), on doit effectuer des bonds vertigineux, afin de collecter quatre « Muu-Muu » et atteindre la sortie. À chaque envol, le lapin baisse la tête, ce qui permet de maîtriser sans problème son atterrissage, tout en garantissant quelques sensations fortes. Les niveaux sont assez vastes, plus que dans le premier volet. Et les bonnes petites idées ne manquent pas, même si elles restent sans réelle incidence sur le jeu...

MAÎTRISER L'ART DU REBOND

Bref, il est bien plaisant de bondir à des centaines de mètres du sol sur des plates-formes aussi diverses que jolies, entraîné par des musiques tout autant mignonnes. Par ailleurs, certains éléments disparaissent rapidement quand on s'en éloigne, ce qui ne facilite pas l'orientation. Mais on peut, par exemple, admirer la disparition du sol dans le brouillard. Il s'agit en fait d'une astuce des program-

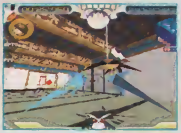
On peut collecter des options un peu partout dans les niveaux, dont certaines donnent des armes spéciales (bombes, laser...).

MONDE 1

Plutôt accueillants ces décors ; ce qui ne choque pas plus que cela pour un premier monde. Un peu de verdure, une fontaine, et quelques immeubles...

MONDE 2

Ambiance orientale pour deux niveaux qui s'opposent : l'un tout en hauteur, l'autre tout en intérieur, « à la Doom » (toutes proportions gardées...).



MONDE 3

Dans le premier niveau, tombe une averse (alors que du linge sèche sur un fil !), et dans le second, on peut grimper sur des arcs-en-ciel. Rien que du très logique !

MONDE 4

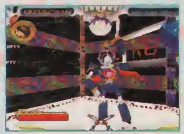
La grisaille est de mise pour ce monde industriel où l'on chevauche des pipelines, des grues, et cheminées fumantes. L'un des deux niveaux est en intérieur.

MONDE 5

La fête foraine, avec ses montagnes russes que vous pourrez utiliser à loisir, puis un décor de cirque (en nocturne), entre balançoires et trampolines.

MONDE 6

Ce monde ne propose qu'un niveau, mais deux boss. Dans un décor fait d'ustensiles ménagers, on peut jouer avec l'interrupteur de la lumière.



JUMPING FLASH 2

éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME 3D
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	FACILE
durée de vie	ENCORE JUSTE
prix	A B C D E F

89%

PLAYER FUN 92%

DES ENNEMIS... INOFFENSIFS

« Ennemis », le mot est un peu fort ! Car dans ce jeu, on a plus l'impression d'avoir affaire à de simples figurants... Dommage, car ils sont plutôt marrants ces petits monstres aux gros yeux. Dans l'ensemble, leur comportement porte la marque de leur personnalité. Ainsi les grenouilles essaient de vous sauter sur la tête, certains oiseaux vous bombardent alors que d'autres attaquent en piqué. Des espèces de shadocks en parachute tournoient même bêtement dans l'air sans passer à l'offensive, ce qui est plus embêtant qu'il n'y paraît : si on s'y cogne la tête en sautant, on peut très bien avorter son saut et perdre une vie en tombant dans le vide...

En résumé

Avec un jeu certes bon, mais sentant le réchauffé, on se demande comment Sony pense réagir face à la cavalerie Nintendo.

meurs pour accélérer l'animation, qui au demeurant est tout juste bonne. Au total, il y a onze niveaux de jeu, auxquels il faut ajouter sept terrains, chacun gardé par un boss. Tout cela se visite en 3 h 30, montre en main, pour un familier du premier épisode. Mais, tout vous encourage alors à recommencer en mode Extra : les « Muu-Muu » sont plus difficiles à atteindre, et les ennemis, dont on se soucie à peine lors de la première promenade, gagnent en agressivité. La durée de vie prend donc un petit coup de boost, sans vraiment devenir suffisante. On reste d'autant plus sur notre faim que Jumping Flash 1, livré avec le 2 au Japon, a disparu de la boîte lors de son transfert en Europe ! Il n'en reste pas moins que JF 2 est un très bon jeu, une expérience que tout amateur du genre devrait tenter. À vous de choisir votre guide : la raison (du porte-feuille) ou la passion (des plates-formes)...

Milouse,
lapin-lapin.

GRAPHISME — 89%
Un peu inégal selon les niveaux, mais c'est tellement mignon !

ANIMATION — 89%
Ce n'est pas mal, mais les décors s'affichent bien tardivement...

SON — 90%
On retrouve des musiques gentillettes, qui font le charme du genre.

JOUABILITÉ — 92%
Jumping Flash 2 est tout aussi accessible que son aîné : son point fort !

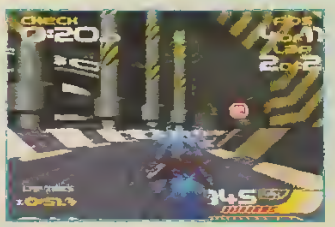
Pour passer les virages, on utilise non seulement la croix de direction, mais aussi les boutons L et R qui actionnent des freins placés respectivement à gauche et à droite du vaisseau. Après une petite période d'adaptation, on maîtrise son engin à merveille.
Psygnosis a su tenir compte des défauts de WipEout pour réaliser une suite qui fait mouche. Les collisions entre les vaisseaux sont plus réalistes, et les chocs contre les murs moins pénalisants : si l'on frotte son aile contre le bord de piste, quelques étincelles et un grincement constituent la seule pénalité. Toujours au rayon de la frustration disparue, les huit circuits, entièrement nouveaux, ont été dessinés de façon à ce que l'on ne reste pas bloquer à faible vitesse après un choc. Même les chargements du CD sont moins pénibles ! Apparemment anodines, ces améliorations hissent WipEout 2097 dans la cour des grands, où l'on trouvait déjà un certain F-Zero sur SN, dont notre joyau semble le digne héritier... Bien sûr, on découvre quelques nouveautés plus notables : il faut maintenant tenir compte des dégâts de son vaisseau et passer dans une zone de réparation si le besoin s'en fait sentir. Même visuellement, WipEout 2097 réussit l'exploit de surpasser son prédécesseur. Les textures au sol ne sont plus déformées comme avant, et les vaisseaux laissent une magnifique traînée de lumière derrière eux. Par leur ambiance, les circuits sont moins variés de l'un à l'autre que sur le premier WipEout. En revanche, ils sont plus longs, plus bosselés, et plus speed.

Au top, vous réaliserez un départ canon en plaçant la jauge d'accélération au niveau indiqué sur la photo.

Des avis...

LEFLOU : « Très bon, vraiment très bon ! WipEout 2097 règle tous les défauts du premier volet, à savoir, entre autre, les collisions entre les divers véhicules et le décor et des petites "innovations" apparaissent (nouvelles armes, barre d'énergie). La sauce prend plutôt bien mais je trouve que graphiquement cette version est légèrement moins bonne et les circuits m'ont semblé moins impressionnants, notamment le circuit en forêt, vert sur les côtés et marron au milieu. »
THUG. W : « La suite de ce jeu fabuleux intitulé WipEout ne déçoit pas. Je dirais même plus : tout comme Milouse je la trouve excellente. Étrangement, la vue intérieure me semble plus facile à maîtriser que celle de son prédécesseur. Dès les premières parties, vous serez impressionné par l'aspect graphique qui a été remarquablement amélioré. Certaines armes ont été ajoutées, comme la grande vague qui déstabilise vos adversaires, (tout simplement spectaculaire !). Bref, que du bon ! Le tout avec des bruitages réussis et sur fond de morceaux entraînants de techno-dance ! »

De passage dans la zone de ravitaillement, la barre d'énergie du vaisseau revient rapidement à son niveau initial.



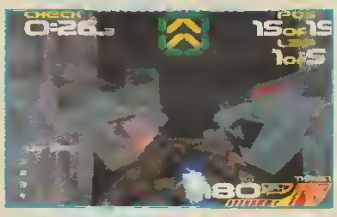
ON NE CHANGE RIEN !

Comme dans WipEout, on a à choisir entre une vue intérieure et une extérieure.

GARE D'EUROPA

ODESSA KEYS

VOSTOK ISLAND



SPILSKINANKE

CHAQUE JOUR, DE NOUVEAUX TIPS !

Les 3615 PSX et 3615 S32 sont mis à jour en temps réel:
vous êtes certain(e)s d'y trouver les dernières astuces et
solutions pour les jeux européens et japonais, et ce dès leur sortie.
Vous pouvez même questionner notre spécialiste en direct !

CHAQUE JOUR, LES NEWS !

Dates de sortie, bancs d'essai, previews, potins (Y compris
les vérités, rumeurs et tests sur une certaine console 64 bits),
Mise à jour quotidienne, bien sûr.

CHAQUE JOUR, DEUX* JEUX À GAGNER !

Ce sont des hits et ils sont expédiés dès le lendemain :
Début septembre, vous auriez déjà gagné Formula One, Nights, DBZ 22...
et dès leur disponibilité, vous gagnerez WipeOut 2097, Tekken 2.
Il y a aussi des consoles à gagner (ou 1500F de bons d'achat).

3615 PSX®

3615 S32®

LA RÉFÉRENCE 32 BITS
CAR IL N'Y A PAS QU'UNE 32 BITS !

3623 PSX®

8 FOIS PLUS RAPIDE
AVEC UN MAGIS CLUB OU ÉMULATEUR

*Jusqu'à un jeu Playstation et un jeu Saturn par jour.
Ces services minitel sont édités par Pixtel, 2,23F/mn

DIE HARD TRILOGY

éditeur	FOX
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION/TIR
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ASSEZ COURTE
prix	A B C D E F

TROIS JEUX EN UN

Le premier volet vous emmène dans un immense hôtel : le Nakatomi Plazza. Tout comme dans le film, il faut libérer les otages et flinguer du terroriste. On y trouve bien sûr des armes toujours plus puissantes, des grenades, des piles atomiques... bref, tout un arsenal de guerre. Dans le second, l'action commence dans un aéroport. Très vite, on se retrouve plongé dans le feu de l'action. Très bien conçue, cette partie réserve beaucoup de surprises aux joueurs acharnés (plusieurs chemins possibles). Enfin, le troisième volet vous place au commande d'un bolide à travers les rues du Bronx.

en résumé

Fournir trois jeux différents pour le prix d'un est une bonne idée. Les amateurs d'action y trouveront leur compte sans aucun doute.

et tuer les terroristes. Des effets de transparence originaux rendent le jeu très lisible et plutôt jouable, bien qu'il reste assez difficile. Le deuxième volet, reprise de 58 Minutes pour vivre, est un Virtua Cop amélioré. De très nombreuses armes sont à disposition et l'on peut tout dégommer (absolument tout !). Impressionnant de réalisme et de violence ! Enfin, le dernier, Une Journée en enfer, est une course contre la montre. Il faut trouver l'emplacement de bombes et les exploser en fonçant dedans. Un jeu d'action excellent, une ambiance d'enfer et un réalisme également à couper le souffle (surtout lors des poursuites après les voitures piégées).

Vous l'avez compris, Die Hard Trilogy est excellent, vraiment fun (ambiance Road Rash pour le dernier jeu). De bonne conception, il vous invite à naviguer sans perdre votre progression d'un épisode à l'autre. Et les âmes sensibles pourront même se passer du sang à l'écran grâce à une option !

Willis Leflou

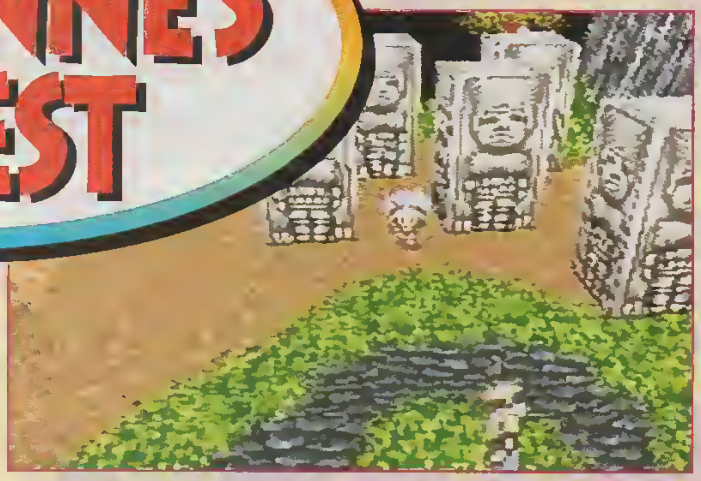
GRAPHISME 88%
De nombreux détails sont présents mais le tout manque un peu de finesse.

ANIMATION 93%
Malgré quelques ralentissements dans le deuxième volet, l'ensemble est très correct.

SON 90%
Les bruitages sont adéquats et les musiques replongent dans l'ambiance des films.

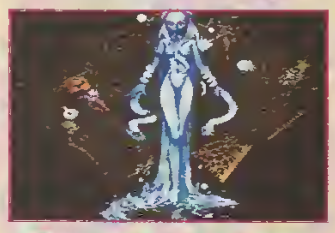
JOUABILITÉ 93%
Des petits problèmes de maniement dans le premier volet qui disparaissent vite.

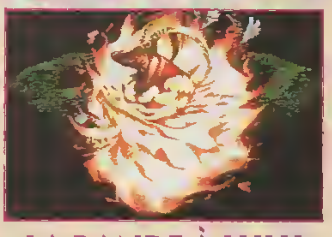
LUCIENNE'S QUEST



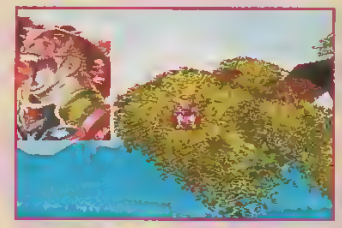
Malgré un nom pour le moins grotesque, Lucienne's Quest s'inscrit comme le digne successeur de Mystaria. Ce n'est qu'une demi-surprise lorsque l'on sait que son créateur s'appelle Micro Cabin, une équipe de développeurs qui a tout compris à la 3D sur Saturn.

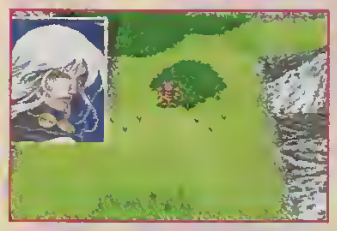
La 3DO fait de la résistance. Cette machine semble mettre un point d'honneur à développer, la première en Europe, les gros titres amenés à sortir sur les autres 32 bits. Myst, Return Fire, Alone in the Dark II sont quelques uns des exemples de cette tendance.
Pour tout dire, dans notre numéro d'été, nous vous avons présenté la version japonaise (sur Saturn) de Lucienne's Quest dont le nom original est Sword & Sorcery. On se demande quelle mouche a piqué les traducteurs pour qu'ils se sentent obligé d'affubler le jeu d'un tel nom ! Remarquez, en anglais, Lucienne est peut-être un nom à



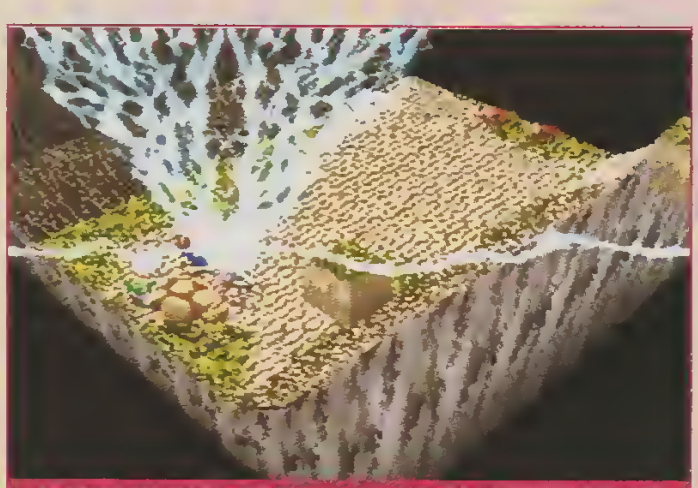


LA BANDE À LULU
Avec ses alliés, Lucienne peut invoquer un golem qui ne peut être soigné. Proche de la mort, ordonnez-lui de s'auto-détruire près des ennemis.





LES ESPRITS
Grâce à des objets uniques, les persos non-magiciens peuvent invoquer des esprits. Certains infligent des dommages directs, d'autres apportent une aide logistique pour faire fructifier son or ou acheter des objets rares. Celui de l'eau, lors des situations critiques, a un pouvoir de guérison totale.



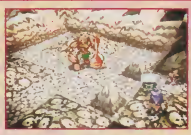
Les personnages non-magiciens peuvent invoquer les esprits afin que ceux-ci lancent des sorts à leur place.

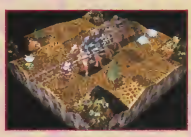
LUCIENNE'S QUEST

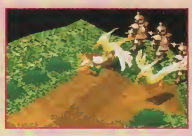
éditeur
MICRO CABIN
textes
ANGLAIS
genre
RPG
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
OUI
difficulté
CORRECTE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

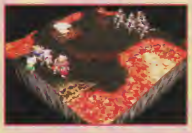
92%

PLAYER FUN 95%









SUR LES CHAMPS DE BATAILLE

Cette sélection des champs de bataille illustre parfaitement la diversité des décors ainsi que la puissance de la magie et des esprits.

en résumé

Moins spectaculaire que Mystaria, Lucienne's Quest est l'un des rares RPG qui exploitent à fond la 3D. Original, varié et agréable, bref ne passez pas à côté.

la cote d'enfer (bien que je n'en sois guère convaincu).

LE MOINE NE FAIT PAS L'HABIT

Cela étant dit, Lucienne's Quest est un jeu de rôle qui retient l'attention par son environnement intégralement réalisé en 3D. Contrairement à Mystaria où l'action reposait à 90 % sur le combat, Lucienne's Quest se dote en plus d'un aspect recherche non négligeable. N'allez pas croire néanmoins que les combats sont inexistants. Ils exigent peut-être moins de stratégie mais sont d'autant plus plaisants qu'ils durent moins d'une heure, montre en main. Lorsqu'une confrontation a lieu, la vue 3D prend une allure isométrique bien que, dans le cas présent, ce terme ne soit pas exactement approprié (mais c'est le meilleur qui me soit venu à l'esprit !). Bref, même si ces derniers mois les sorties de RPG se font rares sur 3DO, l'intérêt de Lucienne's Quest justifie à lui seul l'achat de ce jeu.

Wolfen

GRAPHISME 87%
Les séquences de combats sont particulièrement réussies.

ANIMATION 88%
Le zoom met bien en valeur l'animation des combats.

SON 96%
Pour une fois, les musiques méritent vraiment le qualificatif « médiévales ».

JOUABILITÉ 80%
Quelques petits problèmes lors des déplacements mais rien de dramatique.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

EXHUMED

Ça fait des lustres qu'on attend Doom sur Saturn. On n'avait même pas d'imitation à se mettre sous la dent. Heureusement, Alien Trilogy (cf. test p. 108) et Exhumed déboulent. Carnage à l'égyptienne...

Des créatures vampirisent l'âme du roi égyptien Ramsès. Si vous ne les arrêtez pas à temps, le chaos régnera sur Terre ! En mettant la main sur six objets sacrés du pharaon, vous acquerrez de grands pouvoirs qui vous aideront dans votre quête. Bref, ce scénario bateau est prétexte à un jeu à la Doom...

MONSTRE DE BEAUTÉ

Le graphisme du jeu est un vrai bijou, et la 3D polygonale remarquable. Les décors égyptiens sont magnifiques, et bénéficient de superbes effets de lumière, inédite sur Saturn. Quant à l'animation, elle est fluide.

Quand vous êtes passé entre ces deux ennemis, l'un a tiré sur l'autre par erreur. Résultat : ils se battent entre eux !

L'avis des morts-vivants

ELWOOD : « La Saturn se réveille (enfin) et nous propose un "Doom-like" d'excellente facture. Avec sa gestion impeccable de la 3D et son univers foisonnant, Exhumed s'impose d'emblée comme une référence. Preuve est faite que la Saturn est parfaitement capable de gérer ce genre de jeu aussi bien que la PlayStation. On espère que Quake et les autres seront aussi réussis. À bon entendeur... »

DIDOU : « Même si j'aime beaucoup le genre, je n'apprécie guère, en général, les ambiances glauques et les niveaux trop sombres. J'ai donc été ravi par Exhumed et ses décors égyptiens (ça change des donjons et autres ambiances "batcave"). Les armes sont puissantes, les ennemis intéressants. Bref, Exhumed m'a beaucoup plu pour son ambiance et son univers original, mais les combats m'ont quand même un peu laissé sur ma faim. En attendant Destructor, Duke Nukem 3D ou Marylin Monroe, c'est probablement Exhumed qui occupera mes nuits. »

À chaque fin de niveau, Ramsès vous dit (en français) ce que vous devrez faire dans le prochain. Merci, gars !

Votre liberté de mouvement est assez grande (vous pouvez par exemple lever et baisser la tête), mais l'action n'en reste pas moins classique. Vous explorez des labyrinthes plutôt simples (on y trouve tout de même des plates-formes suspendues, un peu comme dans Mario 64 !), à la recherche de clefs et d'interrupteurs, afin de rejoindre la sortie ou de

Vous pouvez demander la carte du niveau exploré, qui s'affiche alors en surimpression. Pratique.

dénicher un des six objets sacrés. Heureusement, ces derniers vous permettent d'effectuer de nouvelles actions, comme sauter plus haut ou nager sous l'eau, et ainsi d'explorer des lieux autrement inaccessibles. Le point faible du jeu concerne les ennemis. Ils sont en 2D, assez mal

En levant la tête, vous venez de voir qui vous tire dessus depuis deux minutes. Il est temps de riposter...

PENNY RACER

Penny Racer est ce que l'on a l'habitude d'appeler « un bon petit soft ». Sans afficher de grandes prétentions, ce jeu de course aligne quelques qualités dont les Ridge Racer & Co feraient bien de s'inspirer.

Un peu de naïveté dans cet univers de techno-destroy-la-mort-qui-tue, ça fait du bien de temps en temps, non ? Avec Penny Racer, le jeu de course prend une tournure inhabituelle sur PlayStation, puisqu'on y pilote de toutes petites voitures qui font « tuuut ! » en se tapant bêtement les unes contre les autres. Au-delà de ce délire graphique, se cache un vrai jeu de caisses. Jugez plutôt : une bonne dizaine de circuits très variés, des véhicules aux caractéristiques différentes, et la possibilité d'améliorer son engin au fil des courses, grâce à une prime accordée en cas de podium. Les premiers tours de roues font peur, car la voiture semble incontrôlable au moindre dérapage, les collisions avec les autres concurrents sont molles et graphiquement « buggées ». Enfin, on se traîne lamentablement sur la piste... Oui, mais ! Dès que l'on a fait un peu de shopping et monté une boîte de vitesse et un moteur plus performants, les choses vont beaucoup mieux ! La jouabilité elle aussi se révèle très bonne quand on a acquis le savoir-faire du « dérapage anticipé », similaire à celui

LES PENNYS

Avec les primes de course, on peut se payer des pneus, boîtes de vitesse, ailerons, moteurs, direction...

Les concurrents ont un comportement réaliste, allant même jusqu'à se planter tout seul ! Ici, le plan du circuit est affiché.

VIRTUA FIGHTER KIDS

Le coup de coude d'Akira est assez difficile à placer dans cette nouvelle version. Et lorsqu'il rate...

Lau, habillé de rouge, s'apprête à écraser son homologue en vert avec toute sa hargne. Heureusement, ce dernier se relève.

plus jeunes, à qui ce jeu est avant tout destiné, un système de touches simplifiées existe. Avant de débuter un combat, il vous suffit de valider l'option « Kids » et de nombreux coups sortiront tout seuls sans que vous ayez rien à faire. C'est pratique, dans l'absolu, mais cela tue le côté très technique du jeu, qui est à la base du succès de VF 2.

VF 2 VERSUS VF KIDS

Nous voici donc devant un jeu super-mignon, carrément top pour les gamins et tous ceux qui n'aiment pas trop se prendre la tête. Mais il est à déconseiller vivement à tous ceux qui se sont procuré VF 2 et le maîtrisent déjà. Ils ne retrouveront pas leurs timings, leurs distances, et, au final, ils risquent de rapidement s'énerver s'ils jouent un peu « sérieux ». Un jeu mignon, donc, mais à prendre au second degré...

Chris

MIGNON

L'intro et les différentes fins que propose VF Kids sont vraiment très réussies. Elles mettent en scène nos petits héros dans des situations souvent cocasses et carrément irrésistibles.

éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	CORRECTE
prix	A B C D E F

91%

PLAYER FUN 93%

en résumé

Même s'il n'égale pas VF 2, VF Kids est un jeu rigolo, sympathique, et surtout remarquable pour son ambiance et ses persos adorables.

GRAPHISME 92%
Le passage en SD des persos est réussi. Le côté gamin des décors passe très bien.

ANIMATION 96%
Mouvements des persos très (trop ?) rapides. Pas de ralentissement à noter.

SON 88%
Voix aiguës marrantes. Musiques réussies mais limite prise de tête.

JOUABILITÉ 90%
La faible amplitude des mouvements casse un peu le côté technique du jeu, mais bon...

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

METAL SLUG

Si les jeux de combat sont légion sur Neo Geo CD, les beat them up sont depuis longtemps tombés en désuétude.

Metal Slug est un beat them up tout ce qu'il y a de plus classique. Vous dirigez un petit bonhomme genre membre super entraîné de l'US Army, et vous partez casser du nazi au travers de six stages surpeuplés de casques verts et de tanks. Les armes mises à votre disposition sont au nombre de six. Vous disposez de pistolet (tir normal, efficace mais pas très rapide), pistolet-mitrailleur, lance-flammes, grenades, lance-roquettes et enfin une arme indéfiniseable qui balance des salves de fusil à pompe puissance 10. Pour récupérer les bonus armes, une seule solution : délivrer les prisonniers (faciles à reconnaître, ce sont les persos barbus, à moitié nus, avec les mains attachées dans le dos). Un tank dans lequel vous pouvez vous engouffrer est disponible à chaque niveau. Ses avantages ? Une puissance de feu indéniable et la capacité de supporter pas mal de tirs avant de virer au rouge et d'exploser. Bref, nous nous trouvons là devant un titre très fun et bien réalisé qui ne pèche que par une chose : sa durée de vie, les six stages se terminant trop rapidement. Heureusement, la

MONSTRES DE FER
Les six boss qui vous attendent sont en fait de monstrueux engins pilotés par des maniaques assoiffés de sang.

Heureusement, Metal Slug est là pour réparer cette injustice, et ce, de brillante façon !

Le tank dispose d'une bonne puissance de feu mais reste lent. Anticipez sur les actions de vos ennemis pour vous en sortir.

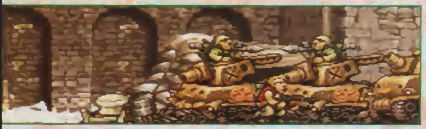
TAÏAUT !

Lorsque vous devez faire face à un adversaire manifestement plus fort, n'y allez pas par quatre chemins : utilisez la technique (un minimum réfléchie) du rentre-dedans.

La combat school est dirigée par une charmante jeune gradée qui saura vous mener la vie dure. Ne vous fiez pas à son sourire.

possibilité de jouer à deux améliore grandement les choses. Mieux : une option spéciale, la « combat school », vous permet d'enregistrer vos scores, sur les différents niveaux, et permet de voir de quoi vous êtes capable. Un mode Survival existe également : avec une vie, vous devez aller le plus loin possible. Des petits riens, mais si vous vous prenez au jeu, la durée de vie de Metal Slug devient beaucoup plus intéressante, surtout — et je vous conseille de le faire — si vous vous y mettez avec un copain.

Chris



KILL THEM ALL

Les soldats allemands que vous croisez sont parfois occupés à discuter ou à cuisiner. N'hésitez pas à les déranger et à les attaquer par surprise. À la guerre comme à la guerre !

Art Gallery

Une option spéciale, et manifestement bon esprit, vous autorise à admirer des séries de croquis et dessins qui ont servis à élaborer Metal Slug. Ceux-ci sont divisés en trois parties : personnages, engins et autres. Chaque partie est composée de plusieurs dizaines de dessins. De style assez différent, ils se veulent souvent humoristiques. Et même si dans l'absolu,cela n'apporte pas grand-chose au jeu, je trouve tout de même l'idée extrêmement sympathique et j'applaudis des deux mains cette initiative assez peu courante.

Neo Geo CD

METAL SLUG

éditeur	NAZCA
textes	ANGLAIS
genre	TIR
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 94%

En résumé

Metal Slug fait partie de ces petits jeux sympa auxquels on joue un peu, beaucoup... jusqu'à ne plus les lâcher. Une réussite.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 90%
Persos et machines détaillés et très « vivants ». Décors également très réussis.

ANIMATION 95%
Les mouvements des soldats sont étonnamment fluides. Aucun ralentissement.

SON 88%
Cris, bruits de tirs, explosions... L'ambiance sonore est sans surprise mais efficace.

JOUABILITÉ 90%
Le bonhomme est super maniable, le tank un peu moins. Normal.

ANDRETTI RACING

PlayStation

Après l'excellent Formula One de Psygnosis, E. A. Sports réplique en sortant Andretti Racing. Un titre qui vous plonge, au choix, dans le championnat d'indy-car ou des épreuves de stock-car.

La dernière manche du championnat d'indy-car s'est déroulée le dimanche 9 septembre à Laguna Seca. Elle a été remportée par Zanardi, tandis que Jimmy Vasser était, pour sa part, sacré champion de l'année. Avouez qu'Andretti Racing sort vraiment au bon moment ! Mais qu'en est-il au juste de ce soft édité par Electronic Arts ? Première constatation, il est légèrement moins beau que Formula One, son concurrent le plus sérieux. Il comporte seize Grands prix, que vous pouvez disputer en indy-car (monoplace), ou en stock-car (voiture de supertourisme).

LES VUES

Vous avez le choix entre trois angles : intérieur, extérieur en plan rapproché, et extérieur en plan un peu plus éloigné.

Quand vous rentrez au stand, vous pouvez choisir l'opération de vos mécanos (changer les pneus ou l'inclinaison des ailerons, etc).

Autre point positif, jusqu'à quatre players peuvent s'affronter via deux PlayStations câblées, chaque écran étant spitté.

UN MODE AMBITIEUX

Mais le point fort de ce jeu reste son mode Carrière, très réaliste. Au lieu de commencer directement une saison avec la voiture de votre choix, comme c'est le cas dans tous les autres jeux, vous êtes obligé de débuter dans un team de fond de grille, c'est-à-dire médiocre. Bref, vous êtes assis dans une poubelle ! La saison

ANDRETTI RACING

éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	ANGLAIS
genre	INDY-STOCK-CAR
joueur(s)	1 À 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ACCEPTABLE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 95%

LE MULTIPLAYER

Andretti Racing peut se jouer jusqu'à quatre. Il suffit de relier deux PlayStation, et de jouer en écran splitté. Si vous n'êtes que deux, une console, un jeu et un écran suffiront.

En mode Carrière, si vous réussissez votre première saison, les propositions des meilleures équipes ne manqueront pas.

terminée, si vous avez été éblouissant malgré votre piteux matériel, vous recevrez des offres d'équipes plus pointues. Ainsi, votre carrière pourra évoluer. Un mode Racing School est également présent, constitué d'interviews des membres du clan Andretti (Mario, Michaël et Jeff), qui vous donneront quelques conseils. La conduite est à mi-chemin entre la simulation et l'arcade, et procure quelques bonnes sensations. Bref, sans avoir le réalisme de Formula One, Andretti reste un bon jeu de caisses très agréable.

Chon

En résumé

Avec 16 circuits, un mode Carrière, et la possibilité de courir en indy ou stock-car, Andretti Racing ne manque pas d'atouts.

LES CRASHS

Ils sont très spectaculaires. En mode Indy, un petit accrochage avec un concurrent peut faire s'élever votre monoplace, par le phénomène de collisions en série.

L'avis de Milouse

« Ce jeu ne paie pas de mine au premier abord : les graphismes sont ternes. La PlayStation peut nous servir des choses plus abouties en la matière... Toujours est-il qu'il est intéressant à jouer, et bénéficie d'une très bonne durée de vie. Pour une fois, je soutiens Chon dans sa lutte pour la reconnaissance de ce jeu, certes inférieur à Formula One (son plus proche concurrent), mais qui mérite d'être acheté si vous n'êtes pas trop regardant du côté des graphismes. Et la présence d'un mode Deux joueurs sur un même écran ne gâche rien (ND Chon : Ben, tu vois quand tu veux !). »

Les réglages

Avant les qualifications et la course, vous pouvez effectuer des réglages sur votre voiture. Ils portent sur le choix des pneus, l'inclinaison des ailerons avant et arrière, et sur la durée des rapports de vitesse.

GRAPHISME 89%
Un peu moins fin que Formula One. Certains décors sont plus réussis que d'autres.

ANIMATION 90%
Assez fluide, même lorsque l'on joue en écran splitté. Ça mérite d'être signalé.

SON 83%
On a parfois l'impression que le moteur manque de pêche. Mais on s'y fait vite.

JOUABILITÉ 92%
La direction est plutôt légère. Alors attention aux coups de volant trop brusques.

BLAM MACHINEHEAD

éditeur	EIDOS
textes	FRANÇAIS
genre	TIR/EXPLORATION
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI
difficulté	CONSÉQUENTE
durée de vie	INTÉRESSANTE
prix	A B C D E F

91%

PLAYER FUN 94%

LES CRÉATURES DU CÉRÉBRO-VIRUS

Lors de votre périple, vous aurez l'occasion de rencontrer des créatures pour le moins étranges, nées de l'imagination de Callam, responsable du chaos ambiant. Différents types d'araignées sont présente, alors mieux vaut ne pas être arachnophobe ! Vous pourrez voir également des zombies, de grands oiseaux préhistoriques à la machoire sanguinolente, ou des robots géants patrouillant dans les couloirs du satellite. Mais outre les araignées, la grande majorité du bestiaire est constitué de créatures hybrides, empruntant un corps et une tête totalement différents (autruche à tête de crocodile, etc.). Bref, des êtres pour le moins surprenants.

en résumé

Un titre qui se paie le luxe d'être intéressant en mêlant la recherche aux phases de combat. La difficulté pourra en rebuter certains.

permettent d'avancer (un pont cassé sera reconstitué dans l'irréalité, etc.). Bien sûr les codes sont souvent placés très loin du terminal correspondant, et vous devrez faire de nombreux allers-retours dans les niveaux labyrinthiques.

DES ARAIGNÉES AUX TERMITES

Les levels sont peuplés de créatures peu accueillantes (voir encadré ci-dessus). D'autres bornes permettent de regagner de l'énergie. Faites-le rapidement, car dès que vous passez à moins de 12 % d'énergie, un compte à rebours est lancé et une fois terminé, une charge atomique placée sur le véhicule explose. Les derniers niveaux sont difficiles, et vous aurez besoin d'une bonne dose de patience. Techniquement, le soft est mieux réalisé sur PlayStation que sur Saturn, avec des effets de lumières superbes. Globalement, ce titre se révèle très bien réalisé et assez prenant.

Chon,
satisfait.

GRAPHISME 95%
Certains effets de lumière sont superbes sur PlayStation, en deça sur Saturn.

ANIMATION 92%
Pas de problème. Les déplacements en 3D temps réel sont agréables.

SON 85%
Sympa mis à part certaines musiques techno assez lourdes.

JOUABILITÉ 95%
On peut se déplacer et tirer où l'on veut grâce à la 3D temps réel.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

DAVIS CUP TENNIS

Depuis le temps qu'on attendait un jeu de tennis qui tienne la route sur 32 bits ! Eh bien, ça y est, LE jeu indispensable à tout amateur de balle jaune. Il s'appelle Davis Cup Tennis. Amen...

A force de vouloir rivaliser de prouesses techniques en nous proposant des jeux de tennis en 3D, avec un nombre de vues impressionnant, les développeurs ont peu à peu oublié l'objectif premier des joueurs : s'amuser. L'équipe de développeurs de Telstar l'a bien compris et a donc opté pour la 2D, en évitant d'ajouter des dizaines de vues inutiles, car le plus souvent injouables. La seule chose que vous pouvez modifier, c'est le choix du côté du court. Si vous jouez dans la partie haute, que vous éprouvez des difficultés, changez la vue ; vous serez alors au premier plan. Sympa, non ?

Les graphismes sont vraiment très beaux, surtout quand vous jouez en salle, où le reflet des joueurs sur le sol est impressionnant. L'animation, réalisée en Motion Capture, offre un résultat criant de vérité. Les bruitages ne sont pas en reste, avec un public vivant (on entend des petits malins qui crient) et surtout pas trop bête — il applaudit quand c'est justifié. Enfin, autre élément majeur : la jouabilité. La prise en main est instantanée : on réalise rapidement de

LE SERVICE-VOLÉE
Une technique simple mais efficace : servez le plus à l'extérieur possible. Si l'adversaire parvient à vous renvoyer la balle, un petit coup droit à l'autre bout du court l'achèvera.

Le mode Practice vous permet de bien travailler vos retours, la balle en fond de court ou juste derrière le filet.

DAVIS CUP TENNIS

éditeur: LUDI GAMES
textes: ANGLAIS
genre: TENNIS
joueur(s): 1 A 4
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: MOYENNE
durée de vie: ASSEZ LONGUE
prix: A B C D E F

93%

PLAYER FUN 97%

LA COUPE DAVIS

Le déroulement de la Coupe Davis est bien respecté. Vous jouez en équipe, et alternez les matchs en simple et en double. Et si vous en perdez un, vous pouvez toujours vous rattraper !

Pas de problème de droit ! Joueurs et joueuses disponibles sont inspirées par les différentes personnes qui ont travaillé sur le soft.

superbes actions avec plongeon, smash, etc. Les perfectionnistes pourront toujours apprendre à manier les amortis en dosant la puissance de leur frappe. Bref, le novice comme l'expert sera comblé. Sachez que vous pouvez vous entraîner dans le mode Practice, disputer un match rapide, un championnat, ou encore participer à la célèbre Coupe Davis. Enfin, les ramasseurs de balle n'ont pas été oubliés, tout comme les juges de ligne qui vont jusqu'à bouger pour ne pas s'ankyloser. Quel perfectionnisme !

Chon,
a vraiment craqué.

en résumé

Très beau, mais également très jouable, Davis Cup Tennis est LE jeu de tennis à posséder sur une console 32 bits.

LA PALETTE DE COUPS

Vous disposez des classiques du tennis : coup droit, revers, lob, smash, amorti, etc. Vous pouvez même plonger si vous êtes un peu loin de la balle.

L'avis de Milouse

« Je sens que Chon va regretter de m'avoir demandé mon avis... Ce jeu me laisse complètement froid. Est-ce parce que j'ai toujours été allergique aux persos digitalisés ? Ou est-ce parce que j'ai toujours en mémoire les parties de tennis sur console 16 bits ? En fait, la jouabilité m'exaspère. Pas intrinsèquement mauvaise, elle est à des années lumière de mes regrettés jeux 16 bits. Par exemple, la console ne semble pas tenir compte de la distance du joueur par rapport à la balle pour orienter celle-ci lors d'une frappe (nd Chon : Faux !). Chon va devoir m'expliquer deux, trois trucs, je crois... »

Les surfaces

Quatre sont disponibles : terre battue, gazon, ciment et une sorte de parquet comme au basket. La vitesse de la balle s'en ressent, ainsi que la puissance (à doser) lors des services.

GRAPHISME 95%
En 2D, mais bien suffisant. Les reflets sur les courts couverts sont magnifiques.

ANIMATION 94%
Elle est très fluide. Les mouvements des persos digitalisés sont très bien rendus.

SON 92%
De très bonne qualité. Ambiance réaliste (comptage de l'arbitre, cris du public, etc.)

JOUABILITÉ 96%
Ergonomie comparable aux meilleures versions 16 bits. La prise en main est instantanée.

100 95 93% 85 80 75 70 65 60 55 50

SUPERSONIC RACERS

PlayStation

Alors que Micro Machines V3, sur 32 bits, ne devrait plus trop tarder à pointer le bout de ses pneus, Mindscape nous offre une course, Supersonic Racers, très proche des voitures miniatures de Codemasters.

HO, LES JOLIS CARTOONS !

Un mini dessin animé humoristique est consacré à chacun des huit personnages disponibles. Ces cartoons font leur apparition au hasard, entre deux démos, quand vous ne touchez pas aux manettes, et que vous laissez tourner le jeu.

D'abord, il faut dire que ce Supersonic Racers a été réalisé par les créateurs de Micro Machines 2. Vous conduisez différents bolides, la plupart du temps à fond et en dérapages, sur terre, en mer ou dans l'air, plusieurs modes sont disponibles. Si vous jouez seul, vous avez le choix entre la course de vitesse, (épreuve chronométrée sur un tour), le championnat (mini tournoi), le championnat mondial (dix épreuves d'un tour à l'issue desquelles des points sont attribués), le 1 contre 1 (les autres pilotes sont là mais ne comptent pas), et le mode éliminatoire, dans lequel vous disputez des courses de trois tours,

L'avis de LDF

« Vous connaissez le dessin animé Les Fous du volant ? Supersonic Racers en est la parfaite illustration : humour et délire graphique garantis. Les nombreux modes apportent une profondeur de jeu plus grande que dans Micro Machines. C'est dire si Supersonic Racers est l'indispensable course d'engins pour PlayStation. Jouer à 8 procure autant de plaisir que regarder l'équipe de Nantes ridiculiser le PSG au parc 0-3 en 1995. Si vous ne suivez pas le foot, pas de problème. Supersonic Racers n'en demeure pas moins un excellent "petit" jeu qu'il serait difficile d'ignorer. »

Le fantôme

En course de vitesse, le fantôme du meilleur chrono refait son parcours en même temps que vous, ce qui vous permet de calquer votre course sur la sienne. Hélas, il disparaît dès que vous changez de circuit, et ne peut pas être sauvegardé !

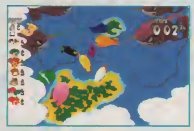
En mode Bataille, un round rapporte une case du drapeau à damiers. Le premier qui l'a complétée (12 rounds) gagne la partie.

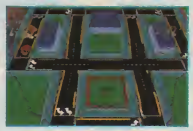
SUPERSONIC RACER

éditeur
MINDSCAPE
textes
FRANÇAIS
genre
MICROMACHINES
joueur(s)
1 A 8
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
APPRÉCIABLE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 95%

92%





LES DIX MONDES

Les circuits sont répartis en dix mondes différents : Le Far West, la jungle, les fonds marins, l'espace, la maison hantée, les zeppelins, la Perse, Métropolis, le Pôle Nord, et enfin les pirates. Vous évoluez à chaque fois avec le véhicule le mieux adapté à l'environnement. Vous passerez ainsi de la voiture classique à la fusée, du sous-marin au hors-bord, ou encore du traineau au dirigeable. Bref, autant dire que vous devrez être polyvalent. La conduite se révèle très délicate dans certains stages de l'espace ou les niveaux subaquatiques (notamment celui avec les conduits d'égout).

En résumé

Supersonic Racers est un jeu de caisses façon Micro Machines très réussi. Une trentaine de circuits et le mode 8 players sont ses atouts.

le dernier de chaque manche étant éliminé. Il ne faut pas pour autant assurer en finissant dans les derniers, car le départ s'effectue suivant l'ordre d'arrivée de la course précédente, et au compte-gouttes (un perso démarre toutes les secondes). Le mode Multiplayers comprend quant à lui sept formes de compétitions différentes (vitesse, circuit, bataille sur un circuit, ou sur seulement un de chaque monde). Le mode Bataille permet de faire des crasses aux autres en les faisant tomber de manière à ce qu'ils sortent de l'écran. En course, un zoom accompagne l'action avec un plan serré quand les concurrents sont proches les uns des autres, et un plan général du circuit quand ils sont éloignés. Les deux vues se révèlent très jouables, du moment que l'on connait les tracés par cœur. Bref, Supersonic Racers est un très bon jeu convivial, bourré d'humour, et doté d'une bonne durée de vie (une trentaine de circuits).

Chon

GRAPHISME 90%
L'effet de zoom suivant l'action est bien pensé et réalisé.

ANIMATION 92%
Aucun problème à signaler. Elle est fluide comme il convient.

SON 89%
Les musiques, une dizaine au total, collent bien à l'ambiance de chaque monde.

JOUABILITÉ 95%
Tout se fait en dérapage. C'est jouable, de près comme de loin.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

ALIEN TRILOGY

Saturn

Sorti sur PlayStation en avril dernier, Alien Trilogy investit maintenant la Saturn. Pour la plus grande joie des amateurs des jeux de type Doom.

Doom et Exhumed, bientôt dispo sur Saturn, devront tenir compte d'un concurrent de qualité. Ce soft, mettant en scène les aventures de Ripley, apporte son lot d'émotions, à commencer par la musique planante, un peu dans l'esprit de Fort Boyard. Votre cœur a intérêt à être bien accroché ! En plus, ce soft est plutôt réussi avec des graphismes de bonne qualité et une animation très correcte.

L'ARSENAL CLASSIQUE

Vous devrez bien sûr rechercher des armes plus puissantes et des munitions pour survivre. Récupérer un plan sera très utile, ainsi que des options pour améliorer ou rétablir votre santé.

Vous avez intérêt à être bien armé face aux gros aliens !

Point de lance-flammes, de tronçonneuse comme dans Doom mais armement, ambiance et persos restent fidèles à l'esprit du film. Seul petit problème, la jouabilité : il faut se trouver à la bonne hauteur pour toucher les aliens lorsqu'ils se trouvent sur un escalier par exemple. Mais globalement, ce soft est plutôt réussi.

Chon,
alienisé

Il faut détruire certains barils afin d'ouvrir des passages. Si l'explosion peut vous blesser, les aliens, eux, restent intacts.

Saturn
ALIEN TRILOGY

éditeur	ACCLAIM
textes	FRANÇAIS
genre	DOOM
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

en résumé

Un soft bien réalisé qui permet aux possesseurs de Saturn de se faire des émotions fortes en attendant Doom et Exhumed.

GRAPHISME 89%
Bon dans l'ensemble. Mis à part les aliens en gros plan qui pixellisent à mort.

ANIMATION 90%
Elle est de bonne qualité. Les déplacements sont rapides et fluides.

SON 94%
Une bande sonore de qualité. Les battements de cœur plus la musique, c'est top !

JOUABILITÉ 82%
Il faut se placer à la même hauteur que les aliens pour les shooter. Dommage.

100 95 90 85% 80 75 70 65 60 55 50

NAMCO SOCCER PRIME GOAL

PlayStation

PlayStation
NAMCO SOCCER PRIME GOAL

Du foot, du foot, du foot... Un genre indémodable ! Les réticents, les frileux et les anti-Pedros devraient se pencher sur ce nouveau Soccer accessible à tous et de très bonne tenue.

A première vue, Namco Soccer a un visuel peu convaincant — voire rebutant — à cause de ses sprites minuscules évoluant sur un stade en 3D mappée. Mais en y regardant d'un peu plus près, on découvre que ce jeu est plein de qualités. Il suffit de deux ou trois matchs pour parvenir à structurer votre jeu. Dès que l'on commence à maîtriser un peu l'interface, on aperçoit distinctement, malgré la taille des joueurs, une talonnade par-ci, un retourné par-là. Ces gestes deviendront rapidement instinctifs et les matchs revêtiront alors un aspect des plus spectaculaires. De temps à autre, l'action s'interrompt pour faire place à une phase de jeu typiquement arcade. Deux joueurs se font face et le possesseur du ballon tentera un dribble dans une direction. Le défenseur devra anticiper l'accélération en coupant la route à son adversaire. Ce petit break ne dure pas plus de deux secondes. Bref, bien qu'assez arcade, Namco Soccer devrait également séduire les accros des simulations pures et dures.

Wolfen,
PSG1

Malgré ses graphismes, le jeu est intéressant.

Lors de face-à-face entre deux joueurs, une phase action typiquement arcade interrompt très brièvement le match.

éditeur	NAMCO
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE FOOT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

82%

En résumé

Namco Soccer privilégie le beau jeu (construction d'actions cohérentes). Malgré des graphismes un peu limite, l'investissement reste valable.

GRAPHISME 71%
Des sprites un peu trop petits, pixellisant lors des zooms fréquents.

ANIMATION 87%
Les joueurs disposent d'un très large éventail d'animations.

SON 80%
Les musiques et l'ambiance sonore collent bien au jeu.

JOUABILITÉ 90%
L'interface est simple et permet d'effectuer quantité de gestes techniques.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

FINAL DOOM

PlayStation

PlayStation
FINAL DOOM

Alors qu'une flopée de jeux se bousculent pour le titre du meilleur « Doom-like », voilà que le maître en personne ressort d'outre-tombe, avec de nouveaux habits. Viendrait-il tous les enterrer ?

Est-il utile de vous présenter Doom, LE jeu de tir en vue subjective ? Voyons plutôt ce que cette version propose de nouveau. Pas grand-chose a priori : en tout cas ni armes, ni monstres inédits. Logique, puisqu'il s'agit d'une suite. La seule nouveauté (de taille) qu'elle offre, ce sont plus de soixante niveaux originaux (la première version en comptait moins d'une soixantaine). Est-ce ça la nouveauté, êtes-vous tenté de dire ? Oui, et c'est déjà génial ! Ah, la joie immense de rejouer à son Doom chéri, à travers de nouvelles aventures palpitantes ! Le challenge est encore plus grand : certains niveaux sont vraiment monumentaux, et la difficulté générale est accrue (mais réglable). Les monstres balèzes sont légion, et sortent en bande. Montrez-leur donc qui est le chef ! Mieux vaut jouer à ce nouveau Doom qu'à l'une de ses imitations car aucune ne lui arrive à la cheville ! Quant à préférer attendre de dignes successeurs (Quake et Duke Nukem 3D), je constate qu'ils ne sont pas disponibles sur PlayStation — ils sortiront même avec du retard — et rien ne dit qu'ils seront réussis. Et quand bien même, Doom est loin d'être obsolète alors que depuis son arrivée, Wolfenstein 3D l'est. Alors, je vous conseille vivement de reprendre du service, vous ne le regretterez pas.

Bubu,
vous a présenté LE « Doom-like ».

éditeur	GT INTERACTIVE
textes	ANGLAIS
genre	DOOM
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	INFINI
difficulté	REGLABLE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 98%

en résumé

Soixante nouveaux niveaux de folie pour replonger dans Doom, encore meilleur que lui-même, et que toutes les copies bien sûr.

[illegible] Cyberdémon, entouré de mitrailleurs, vos chances de survie sont d'environ une seconde...

GRAPHISME 96%
Quelques textures nouvelles, pour des graphismes toujours excellents.

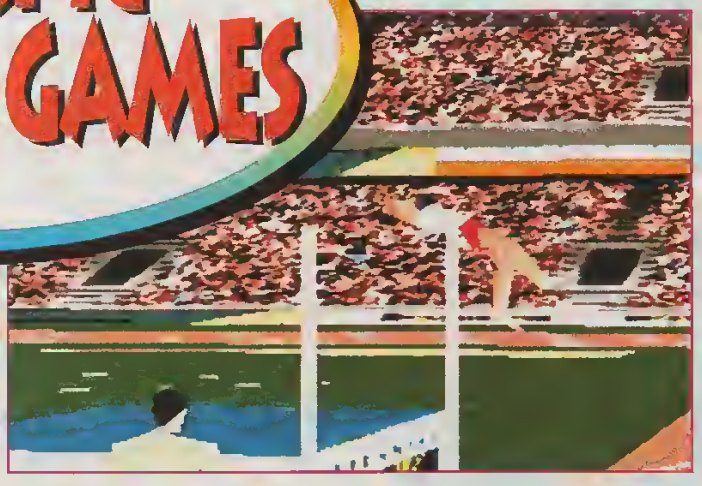
ANIMATION 94%
Hyperfluide en général, sauf quand le décor est trop complexe.

SON 98%
Des musiques d'ambiance angoissantes, et des bruitages stéréophoniques.

JOUABILITÉ 98%
Un des points forts, qui fait la différence avec les faux Doom...

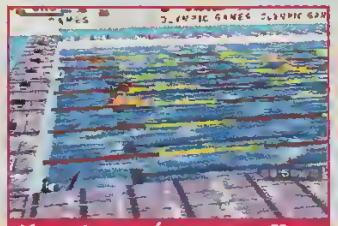
OLYMPIC SUMMER GAMES

3DO



Alors que les versions PlayStation et Saturn sont sorties cet été, Eidos n'a pas oublié les possesseurs de 3DO. Et c'est tant mieux car ce soft déploie nombre de qualités.

Techniquement, le soft d'Eidos n'a guère bougé. Les graphismes sont encore très laids. Côté fun, il reste assez amusant malgré un petit changement : jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter, mais pas simultanément. Ainsi, pour les épreuves de course (100 et 400 m, et 100 m nage libre), chaque player fait sa course, et le classement s'effectue selon les performances de chacun. Pour ceux qui n'auraient pas lu les précédents tests (PO n° 66), sachez que le soft comprend quinze épreuves. Outre celles citées plus haut, vous pourrez vous essayer au javelot, au disque et au marteau, au triple saut, à la hauteur, à la perche, au tir rapide, au ball-trap, à l'arc, à l'haltérophilie ou bien à l'escrime. Vous le voyez, cela dépasse le cadre des épreuves d'athlétisme, ce qui n'est pas une mauvaise chose, car cette variété évite la monotonie. Un bon produit dans l'ensemble qui mérite que l'on s'y intéresse, les jeux 3DO sont tellement rares de nos jours.



Natation : gérez votre effort pour bien finir.

Chon,
de la famille Pérec.

L'épreuve du tir à l'arc est relativement réaliste : vous devez contreviser en fonction de la direction et de la force du vent.

3DO OLYMPIC SUMMER GAMES

éditeur	EIDOS
textes	ANGLAIS
genre	JO
joueur(s)	1 A 8
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 92%

En résumé

Une version sans surprise, qui a tout de même le mérite de permettre aux possesseurs de 3DO de s'essayer à des joutes olympiques.

GRAPHISME 60%
Malheureusement, les graphismes restent toujours aussi laids.

ANIMATION 72%
Ce n'est pas franchement orgasmique mais pas non plus catastrophique.

SON 75%
Pas extraordinaire mais les bruitages ne sont pas capitaux dans ce type de jeu.

JOUABILITÉ 94%
Même avec le paddle de la 3DO, il faut toujours « massacrer » les boutons.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

complétez votre collection !

E3 - octobre 95
Dossier : PlayStation.
Tests : Destruction Derby, Wipe Out, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Descent, Mortal Kombat, Zero Zone MD, Rayman PSX et Saturn, The King of Fighter 95 Neo Geo, Space Hulk, Doom SN, Micro Machines 96...
OTW : Zero Divide, Magic Knight Ray-Earth, Yoshi's island, Robotrek...
Plans et Astuces :
Light Crusader.

E3 - novembre 95
Dossiers : Mortal Kombat 3, I96 Deluxe, Tekken.
Tests : Jim 2 MD, Myst Saturn, Tintin SN, Extreme Games PSX, Raisden Project PSX, Fifa 96 MD...
OTW : Secrets of Mana 2, WrigAmmi Saturn, Hermie Hopperhead PSX, Dragon Ball Z Super Famicom et GB...
Plans et Astuces :
Light Crusader.

E3 - décembre 95
Dossiers : Doom, Yoshi's Island.
Tests : Clockwork Knight 2, Phantasey Star IV MD, Zoop, Worms PSX Saturn, Viewpoint PSX, PGA Tour 96, Virtua Cop, Super Bomberman 3...
OTW : Secrets of Evermore, Slmcity 2000, F1 Live Informations...
Supplément gratuit :
ULTRA 64, les premiers jeux.

E0 - janvier 96
Dossiers : Virtua Fighter 2, Ultra 64, Sega Rally.
Tests : Firestorm Thunderhawk 2, Myst Saturn, Samurai Shodown 3, X-Com Enemy Unknown, Galactik Attack, Big Sky Trooper, Urban Strike.
OTW : Ridge Racer Revolution, Tdh Shin Den 3, Dragon Ball Z, X-Men, A IV Evolution, Tactics Ogre, X-Japan Virtual Shock 001...
Plans et Astuces : Light Crusader.

E1 - février 96
Dossiers : Dragon Quest VI, DK2.
Tests : X-Men, NBA In The Zone, Total NBA 96, F1 Live Information, Assault Rigs, Road Rash, Sim City 2000.
OTW : Toshinden 2, Kileak The Blood 2, Far East of Eden Zero, Street Fighter Zero, Darius Gaiden, Gunbird...
Plans et Astuces :
Virtua Fighter 2.

E2 - mars 96
Dossiers : Dragon Ball et RPG.
Tests : J. Bazookaxiatone, La Horde, Descent, Gex, Fatal Fury Real Bout, Breath of Fire 2, Actua Golf, Worms...
OTW : Toy Story, Hornad Owl, Floating Runner, SlideWinder, Guardian Heroes, Genso Suikoden...
Plans et Astuces :
Virtua Fighter 2.
Cadeau : Manga Player Digest.

E3 - avril 96
Dossiers : Les coupe de Jamaque, Jouer à plusieurs.
Tests : Toy Story, Panzer General PSX, Wing Commander II PSX, The Need for Speed PSX, Magic Carpet PSX/Saturn.

E4 - mai 96
Dossier : Spécial Foot.
Tests : SF Alpha, Panzer Dragoon Zwei, Kirby Dream Course, Night Warriors, Ridge Racer Revolution, Tintin au Tibet, Adventure of Lolo 2.

E5 - juin 96
Dossier : Formée pour jouer, Spécial salon E3
Tests : Fade to Black PS, Art of Fighting 3, Starfighter 3000, Big Hurt Baseball...
OTW : Jumping Flash 2, Le tré-

E6 - juillet/août 96
Dossier : J.O.
Tests : Track and Field, Resident Evil, Battle Arena Toshinden 2, Aquanauts Holiday...
OTW : Motor Toon GP 2, Sword and Sorcery.

E7 - septembre 96
Dossier : Platforme 3D.
Tests : Formula One, Time Commando, Gungriffon, Athlete Kings, Casper, Maui Mallard, The Web, NBA Action...
OTW : [illegible] swings 64, Virtua [illegible] Bomberman, Total [illegible] 1945...
[illegible]ce : Resident Evil
[illegible] : Dragon Ball

Hors-série n°5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Spécial Japon : interviews exclusives de Ken Kutaragi et des principaux créateurs de jeux.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

[redacted]

[redacted]700 Sacy-le-Grand

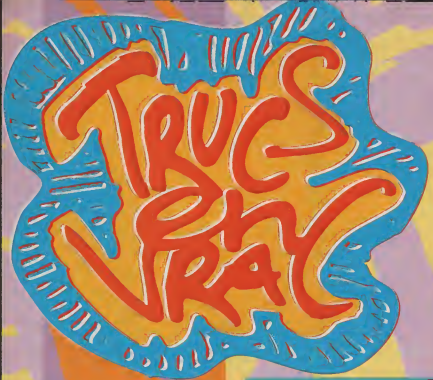
[redacted]plaire	Qté	Total
[redacted]7 F)		
[redacted]7 F)		
[redacted]7 F)		
[redacted]16 F)		

Adresse : [redacted]

Code postal : [redacted] **Ville :** [redacted]

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

* sauf Hors-série



Si le temps s'est rafraîchi ce mois-ci, ce n'est pas le cas des Trucs en Vrac, toujours aussi brûlants. Jugez plutôt : Bust a Move 2, Gungriffon, KOF '95 (PlayStation), Ultimate MK3, Fade To Black et bien d'autres sont « décodés » dans ces pages. Des cheats très chauds donc ! N'oublions pas pour autant la 3DO (une p'tite pensée pour notre chère Miguel, SVP), ni les 16 bits (avec Les Schtroumpfs 2, Pocahontas, etc.). Too hot !

Bubu

Codes Action Replay

Virtua Cop (Saturn)

Code maître :
F6003DEE C305
86002800 0000
Energie infinie joueur 1 :
16067BD2 0505
Energie infinie joueur 2 :
16057CC2 0505
Munitions infinies joueur 1 :
1606A688 0006
Munitions infinies joueur 2 :
1606A8A8 0006
Mitraillette infinie joueur 1 :
1606A66E 5EFC

(Manuel De Survie, Maurepas)

Mots de passe

Ultimate MK 3 (Saturn)

Pour réaliser ces codes de l'écran Versus, il faut appuyer un certain nombre de fois sur les

LE CODE DU MOIS

Bust a Move 2

PlayStation

Nouveau monde, 30 crédits

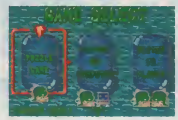
Bubust dans l'move

Ouf, j'ai eu du mal à obtenir ces codes, car, à la rédac, personne ne voulait lâcher ce jeu qui rend fou !

• Nouveau monde : pressez **Start** à l'écran titre pour faire apparaître le menu (Game Start, etc.). Ensuite, faites **R1, Haut, L2, Bas** (un petit dinosaure doit apparaître en bas à droite).

Faites ensuite Game Start, et à l'écran Game Select, choisissez Puzzle Game (Another World doit être inscrit en-dessous). C'est parti pour une série de puzzles démentiels...

• 30 crédits : allez dans le menu d'options, mettez le curseur sur les crédits, et faites : Gauche, Droite, R1, R2, L2, L1, Haut, Bas ; vous disposez alors de trente secondes pour vous octroyer trente crédits en mitraillant le bouton ● (c'est comme dans Track 'n' field !).



Track & Field

PlayStation

Nageuses en bikini !

Chon

Chon a traqué les codes de ce jeu partout, et le seul qu'il ait trouvé sert juste à se rincer les yeux ! Quand je disais que Chon était le diminutif de cochon... Bref, à l'écran de sélection des épreuves, placez-vous évidemment sur celle de la natation, et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ●, ×.** Le résultat apparaît dans la piscine...

ISS Deluxe

Super Nintendo

Doper toute son équipe !

Baptiste Vignasse (Nuelles)

Dans l'Edit Player Skills, utilisez vos points pour booster un joueur. Ressortez du menu et rentrez-y à nouveau; appuyez sur Y pour que tous vos points vous soient redonnés et boostez un autre joueur. Faites de même pour tous...

Gungriffon

Saturn

Munitions infinies, saut illimité...

Bubu & Reyda

À l'écran titre, tapez vite les codes ci-dessous. Si vous voulez les rentrer à la suite, faites le premier, puis allez valider « Exercice », et annulez avec le bouton B pour revenir à la page écran.

- Munitions illimitées : **B, B, B, C, Start.**
- Jump illimité : **Haut, Droite, Bas, Gauche, Z, Start.**
- Adversaires plus balèzes : **Bas, C, C, A, Start.**
- Adversaires non présents sur le radar : **B, B, B, Bas, C, Start.**

NFL Gameday

PlayStation

Reset à partir de la manette

Bubu et Chon

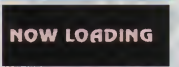
Voilà un code qui fait gagner du temps ! Mettez plutôt la pause, puis le menu Substitution (bouton **L2**). Là, tapez **L1+ L2 + R1+ R2 + Select + Start.** Vous reviendrez directement au menu principal.

Ultimate Mortal Kombat 3

Saturn

Posséder Human Smoke

Olivier Kuo



Choisissez Smoke, puis dès l'écran du chargement sur fond noir, jusqu'à ce que le premier round de jeu commence, maintenez **Gauche + X + Y + Z + B** (pour le second joueur, remplacez Gauche par Droite). Votre Cyborg Smoke se transformera alors en Human Smoke. Ses coups sont les mêmes que ceux de... Scorpion, mais ses fatalités lui sont propres. Alors les voici :

- **Course, blocage, course, course, pied haut.**
- **Avant, Haut, Avant, poing bas.**
- Babality : **Bas, Arrière, Arrière, Avant, poing haut.**

King Of Fighters 95

PlayStation

Avoir les deux boss

Nicolas Iacopino (Lansargues)

À l'écran de sélection des persos, maintenez Start enfoncé, et faites : **Haut + ●, Droite + ■, Gauche + ×, Bas + ▲.** Les deux boss du jeu apparaîtront alors !

Mots de passe

boutons (reportez-vous à la notice). Ce sont ces nombres d'appuie successifs qui vous sont donnés ci-dessous.
PS : en utilisant la croix de direction vers le haut, vous inverserez les données. Ainsi par exemple, pour inscrire un 9, dirigez la croix vers le haut et tapez une fois sur le bouton (plutôt que répéter 8 fois votre pression). Vous y gagnerez du temps...

- Kombate contre les boss :

Le vainqueur du 1er round rencontre Shao Khan : 033-564
Le vainqueur du 1er round rencontre Human Smoke : 205-205
Le vainqueur du 1er round rencontre Noob Saibot : 769-342
Le vainqueur du 1er round rencontre Motaro : 969-141

- Kombate Zones :

Le métro : 880-088
La rivière : 002-003
La caverne de Khan : 004-700
Tour de Khan : 880-220
Noob's Dorfen : 050-050
Le pont : 077-022
La rue : 078-035
Le clocher : 091-190
La salle des âmes : 123-901
Le désert de Jade : 330-033
Le temple : 800-040
Le toit : 343-343
Le cimetière : 666-333
L'antre de Scorpion : 666-444
Lee pice 3 : 820-028
Le portail d'Ermac : 333-333

- Énergie des joueurs :

Joueur 1 commençant

Mots de passe

avec 1/2 d'énergie : 033-000
Joueur 2 commençant avec 1/2 d'énergie : 000-033
Joueur 1 commençant avec 1/4 d'énergie : 707-000
Joueur 2 commençant avec 1/4 d'énergie : 000-707
• Messages à l'écran :
Version number : 999-999
Go ere Mortal Kombat - The Live Tour ! : 550-550
Don't jump at me- MXV - 448-844
Skunky ! - E.F. : 122-221
Watcha gun do ? - E.B : 004-400
Good Throwing : 010-010
No Fear, EB Buttons... : 282-282
Hold flippers during casino run : 987-686
No Knowledge that is not power : 123-926
Shows your revision : 999-999
Encouragements quand projections : 010-010
• Divers :
Désactiver les blocages : 020-020
Désactiver les projections : 100-100
Pas de barre d'énergie : 987-123
Course infinie : 466-466
Combat dans le noir : 688-422
Les persos changent : 444-444
Combat dans le noir + persos changeantes : 985-125
Commencer au 3 round sans énergie : 044-440
Combat sans musique : 300-300
Rebondir après un uppercut : 788-322
Jeu Galaga : 642-468
(Thug Vlad & MC Yas)

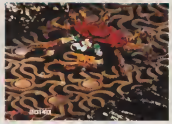
ViewPoint

PlayStation

Invincibilité, changer de niveau

Bubu

De mon point de vue, ce jeu n'est pas aussi bon qu'il y



paraît. Mais pour ceux qui l'ont quand même acheté, je donne volontiers ces deux codes ; d'autant plus, que le jeu est difficile. Les codes s'effectuent durant une partie, après avoir mis la pause.

• Invincibilité : ■, ■, ●, ●, ▲, ×, ■, **Haut, Haut, Bas, Bas, L1, R1, Select.**

• Aller au niveau supérieur : ■, ●, ▲, **Droite, Gauche, Bas, R1, L2, R2, L1.**

Street Fighter Alpha

PlayStation

Combattre Akuma en premier

Bubu

Sélectionnez votre perso (speed, etc.), puis maintenez **× + L2 + R2** jusqu'au début du match. Akuma viendra vous défier à la place du perso prévu !

Earthworm Jim 2

Megadrive

Continue et niveaux supplémentaires

Agathe Youbabe (Port-au-Prince)

Voici encore des codes pour ce jeu ! Dingue, non ?!

Mettez la pause et faites les manipulations suivantes (un bruit doit se faire entendre).

• Continue supplémentaire : **A, A, C, C, B, A, Gauche, Gauche.**

• Niveau Puppy Love 2 : **Gauche, Droite, B, C, C, Gauche, Droite, A.**

• Niveau Inflated Head : **B, B, C, A, B, C, Gauche, Droite.**

• Niveau 9, Iso 9000 : **A, B, C, 5 fois Droite.**

Worms

PlayStation

Armes bonus à volonté

Christian Dubray (Bouloire)

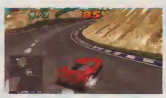
Allez dans les Weapon Options, mettez le curseur dans le vide (aucune ligne de texte), et appuyez une dizaine de fois sur × + ■. S'inscriront Minigun, Sheep weapon et Banana bomb !

Need For Speed

PlayStation

Réglage des amortisseurs

Bubu



Savez-vous que des amortisseurs bien réglés peuvent vous faire gagner jusqu'à deux mètres de freinage, et vous sauver la vie ? Alors suivez bien, car dans NFS, c'est important. Allez dans le menu **Tournament**, puis dans les **Passwords**, et inscrivez : **TSYBNS**. Revenez en arrière dans les menus, et choisissez n'importe quelle course sauf Tournament. Prenez ensuite une voiture et allez dans le menu **Car Showcase**, puis dans le menu **Mechanical**, puis dans le menu **Next Slide** ; ouf ! Là, appuyez sur **L1 et/ou L2** pour régler les amortisseurs avant et arrière avec les flèches rouges qui seront apparues. Et commencez à jouer. Attention ! des amortisseurs mal réglés peuvent vous faire perdre jusqu'à deux mètres de freinage, et la vie...

Slam'n Jam'96

PlayStation

Grands joueurs, grosses têtes, % de réussite

Bubu

Pour ces trois codes, il faudra toujours commencer par choisir une équipe, aller à l'écran

Scouting Report, y mettre le curseur sur Continue, puis valider. Ensuite, vous devrez immédiatement effectuer les cheats.

• Joueurs « thug vladiens » (grands et maigres) : faites ✕ + **R1** de façon répétitive, jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Puis faites **Start, Start.**

• Joueurs « MC yassiens » (grosses têtes) : faites ✕ + **L1** de façon répétitive, jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Puis faites

Start, Start.

• Pourcentage de réussite dans les tirs inscrits à l'écran : maintenez **L1 enfoncé**, jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Puis faites **Start, Start.**

Earthworm Jim 2

Super Nintendo

Debug Mode, munitions, thunes...

Baptiste Vignasse (Nuelles)

Avant de rentrer ces codes, il suffit de mettre la pause pendant une partie, et de la retirer après.

• Trois missiles têtes chercheuses : **X, X, X, X, A, A, B, Select.**

• Pistolet à trois tirs : **X, X, X, X, A, A, X, Select.**

• Pistolet Plasma : **X, X, X, X, A, A, A, Select.**

• 1000 munitions pour n'importe quelle arme : **Select, six fois X, Select.**

• 81 pièces de monnaie worms (utiles aux niveaux Villi People et Inflated Head) : faites **quatre fois la séquence : A, B.**

• Niveau Puppy Love 2 : **Bas, Droite, A, B, X, Gauche, Droite, A.**

• Niveau Inflated Head : **Haut, Bas, X, A, B, Y, Gauche, Droite.**

• Niveau 9, Iso 9000 : **A, B, X, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite.**

• Niveau Lorenzo's Soil : **A, X, Gauche, Droite, X, Gauche, Droite, Gauche.**

Return Fire Maps o' Death

3DO

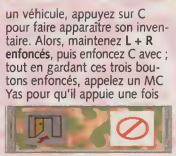
Invincibilité, véhicules à volonté

Paul Ichinel (Avignon)

Voilà un jeu de la mort qui va bientôt mettre le feu à la PlayStation. En attendant, voici de quoi être indestructible sur 3DO.

• Véhicules illimités (sauf pour le blindé : ce code le rend invincible !) : durant le jeu, dans votre bunker, choisissez

un véhicule, appuyez sur C pour faire apparaître son inventaire. Alors, maintenez **L + R enfoncés**, puis enfoncez C avec ; tout en gardant ces trois boutons enfoncés, appelez un MC Yas pour qu'il appuie une fois



sur X, ce qui vous amènera à l'écran de sortie du jeu ; continuez de maintenir vos boutons et dites au MC Yas d'appuyer sur **Bas puis A**. Vous pouvez alors rejouer, car vos véhicules sont maintenant en nombre illimité...

• Remettre le nombre de véhicules à fond : faites apparaître l'inventaire d'un véhicule, maintenez **L + R + A + C, et tapez Bas, Droite.**

Mots de passe

Fade To Black (PlayStation)

1 : ■ ● ▲ ✕ ● ■
2 : ▲ ● ✕ ● ■ ✕
3 : ✕ ● ✕ ● ▲ ✕
4 : ✕ ■ ▲ ● ● ▲
5 : ■ ■ ▲ ✕ ✕ ▲
6 : ▲ ✕ ✕ ✕ ✕ ●
7 : ● ● ▲ ✕ ▲ ✕
8 : ■ ■ ✕ ▲ ● ■
9 : ▲ ✕ ✕ ▲ ● ▲
10 : ✕ ▲ ■ ● ▲ ✕
11 : ● ■ ✕ ✕ ■ ✕
12 : ■ ▲ ✕ ■ ● ✕
13 : ✕ ✕ ● ▲ ● ▲

(François-Xavier Burel, Montignac-le-)

Schtroumpfs 2 (SN)

1re partie : Schtroumpfette/Schtroumpf/Grand Schtroumpf/Schtroumpf

2e partie : Grand Schtroumpf/Schtroumpfette/Schtroumpf/Schtroumpf

(Stéf Lefou)

Donald In Maui Mallard (SN)

MDYLBQ. Faites ensuite Reset, puis allez dans les options : vous pourrez choisir n'importe quel niveau.

(Stéf Lefou)

Pocahontas (Megadrive)

2e section : cerf PLXM
3e section : requin TWGLX
4e section : loutre KNBQ

(Stéf Lefou)

Alien Trilogy (PlayStation)

• Pour posséder toutes les armes :

Mots de passe

DYINGTONIGHT (Décodé en anglais cela donne « dying tonight », ce qui veut dire en français « mourir ce soir » !)
• Pour avoir une infinité de munitions : BOXOVTRICKS (soit en anglais « box of tricks », « la boîte des merveilles »...)
• Pour être invincible : OBLIVIONTRIPTOFINISHOFF (« oblivion trip to finish off », signifiant « achever le voyage vers l'oubli »)

Star Trek Deep Space Nine (SN)

NUHHOM ; SEPLOS ; YOSMIS ; VANDAQ ; BIQPUM ; DISYIB ; NUDJIB ; VESDUJ ; YOTHOM ; QUVMOH.

Star Trek Deep Space Nine (MD)

Entrez : DAVIDL. Puis, dans les options, choisissez votre niveau/sous-niveau, et écouter les bruitages.

Novastorm (PlayStation)

Le code qui suit permet d'obtenir le Select Stage. Il faut d'abord rentrer dans les High Score et inscrire le mot TWIRLY (en laissant un espace après celui-ci). Ensuite, au menu principal, une nouvelle icône (en forme d'aile) apparaît. Sélectionnez-la pour rentrer dans le Select Stage.

Adidas Power Soccer

PlayStation

Dream Team, voix féminines, fautes, reprises, feintes...

Grégory Corgié (Bron)

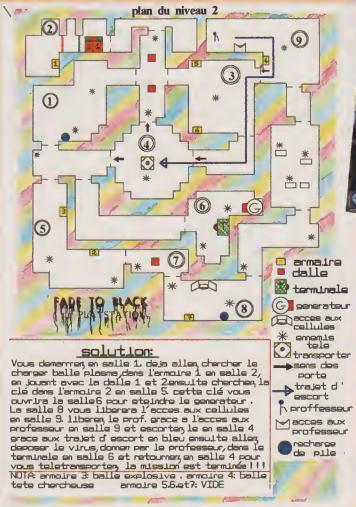
• Si vous croyez que la Dream Team n'existe qu'au basket, détrompez-vous ! Allez donc à l'écran de réglage des équipes, et sur la ligne de choix de la tactique. Faites **L2 + R2 +** ▢ + ✕. Le nom Dream Team s'inscrira à la place de celui de l'équipe précédemment sélectionnée. Il ne reste plus qu'à éclater l'équipe d'en face !

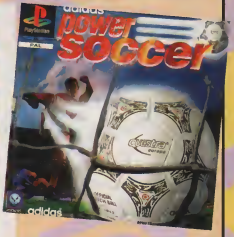
• Pour avoir les commentaires féminins (dans toutes les langues !) : en cours de jeu, allez dans le menu Audio puis dans l'option Commentaires, et appuyez sur ▢ + ●. Faites défiler le menu pour trouver les commentaires féminins, et puis — pourquoi pas — choisissez la langue allemande. C'est très sexy !
• Les gestes techniques. Attention, les boutons sont valables avec une configuration manette de type A (celle de base).

Les reprises :
Bicyclette : ▲ + ✕
Main : ▲ + ●
Tête haute : ▢ + ▲
Tête plongeante : quand le ballon est à mi-hauteur : ▢ + ▲
Tête piquée : ▢ + ✕
Jonglage : passe courte, puis ▢ + ✕
La course : ▢ + ●
Les feintes :
Dribble : changement de direction + ▲
Predator Kick : ▲ + ✕

Roulette : ▲ + ●.
Talonnade : ▢ + ✕.
• Les fautes (ne peut pas se faire en mode Simulation ; pourtant on sait bien qu'au foot, les joueurs simulent leur fautes !) :
Coup au visage : ▢ + ✕
Tirer le maillot : ▲ + ●
Poussette : ▲ + ✕.

LE PLAN DU MOIS





Ce mois-ci, j'ai sélectionné le plan-soluce de Xavier Couaillez, qui porte sur le deuxième niveau du superbe **Face To Black**.

Xavier gagne le jeu Adidas Power Soccer, offert par Psygnosis.

Alors si vous voulez, vous aussi, gagner un jeu de votre choix, envoyez-moi un plan, et joignez une liste de cinq jeux. Et appliquez-vous, car désormais je reçois une tonne de plans chaque mois... Bel effort, continuez !

Ce jeu d'aventure humoristique – normal il est signé Terry Jones, ex-Monty Python – bénéficie d'une excellente durée de vie. Ne le gâchez pas en lisant ces lignes inconsidérément, mais reportez-vous y seulement en cas d'extrême nécessité ! Ce cheminement est le plus direct et permet de terminer le jeu en moins de deux heures...

Saturn/PlayStation Une rubrique réalisée par Wolfen.

BLAZING DRAGONS

LE CHÂTEAU

La chambre de Flamèche

Prenez le chauffe-queue en latex, le bocal et le livre des inventions, puis quittez la chambre.

Le chemin de ronde

Prenez le candélabre avant de descendre dans la salle de la table carrée (3).

La salle de la table carrée

Le roi tient conseil avec ses chevaliers et le chancelier. Sur ces entrefaites, Sire Georges et Mervyn arrivent. Ils comptent participer au tournoi ayant lieu le lendemain. Flamèche souhaite également y prendre part, mais n'étant pas chevalier, le roi le lui interdit. Alors que les quatre chevaliers partent en mission, le roi Artifur vous confie une mission de confiance : faire la vaisselle !

La cuisine

Prenez le balai et les couverts en bois. Placez le candélabre sur les boullloires afin de canaliser la pression de la vapeur d'eau. Placez le chauffe-queue dans l'embout du candélabre, puis le balai au-dessus de l'évier. Vous venez de mettre au point le premier lave-vaisselle automatique.

La chambre du roi

Prenez Monarchie Magazine et le cure-pipe sur le divan. Quittez la pièce et rendez-vous dans la chambre de votre bien-aimée.

5

6

La chambre de Flamme

Faites un brin de causette avec Flamme. Lorsque celle-ci vous lance un baiser, récupérez-le à l'aide du bocal. Emportez également la lotion capillaire placée sur la cheminée.

7

Le hall

Avant de quitter le château, faites une halte dans le hall. Demandez de l'aide à la concierge qui vous donne alors une carte enchantée.

À LA RESCOUSSE DES CHEVALIERS

L'asile de fous

8

Rendez-vous à l'asile. Ramassez un haricot magique et utilisez la lotion capillaire sur la jeune femme hystérique. Celle-ci s'empresse de couper ses cheveux que vous ne manquez pas de récupérer. Parlez-lui et acceptez d'échanger la lotion capillaire contre ses ciseaux.

Le cabinet du Dr Fraude

Pour l'instant, ignorez le chevalier en consultation. Utilisez le baiser de la princesse pour rendre sa forme originelle à l'enfant nu qui gobe les mouches. Il se transforme alors en grenouille que vous prenez avec vous.

9

L'étang enchanté

10

Vous tombez sur un chevalier en pleine crise de narcissisme discutant avec son reflet. Posez la grenouille au sol. Au cours de ses retrouvailles avec sa congénère, elle trouble l'eau et le charme magique par la même occasion. Délivré du maléfice, sire Brasier, reconnaissant, vous donne le miroir dont il n'a que faire désormais.

11

Le potager royal

Sire Bec de Gaz souffre de myopie aigüe. Piétinant les plants de tomates royaux, le chevalier injurie le roi, persuadé qu'il s'agit de sire Georges. Plantez le haricot magique qui pousse instantanément. Le chevalier miraud est alors hissé à hauteur du balcon et se rend compte de sa méprise. Pour vous remercier du service rendu, il vous donne un morceau de charbon péruvien.

12

L'entrée des lices

Allez maintenant en ville, puis devant les lices. Enfoncez le cure-pipe dans la termitière afin de récolter quelques insectes.

Le camp d'entraînement

À côté des lices se trouve le camp d'entraînement où les chevaliers s'exercent au maniement de la chatapulte. À l'aide de la chatapulte, descendez dix soldats puis le mannequin à l'effigie de sire Georges. Puis, prenez avec vous le chat auquel vous avez infligez ce traitement barbare.

13

14

Le cabinet du Dr Fraude

Retournez à l'asile et donnez le cure-pipe couvert de termites au joueur de flûte. Une fois son instrument détruit, il se met à péter les plombs à plein tube, empêchant le docteur Sigmund Fraude de continuer sa consultation. Profitez de la diversion ainsi créée pour délivrer le chevalier malchanceux. Celui-ci, pour vous remercier, vous donne un ruban.

Au pied de la colline

Consultez votre carte enchantée et rendez-vous à la nouvelle zone qui s'ouvre à vous. Vous trouvez sire Lançalot défiant à distance le dragon noir posté au sommet de la colline. Emparez-vous de la fourche plantée dans la botte de foin.

15

Le sommet de la colline

Grimpez au sommet de la colline. Vous constatez que le dragon noir n'est en fait qu'une machine fabriquée pour le compte de sire Georges. Lancez le chat en pâture au chien du seigneur afin de saboter son œuvre.

16

17

Au pied de la colline (2)

Redescendez vous entretenir avec sire Lançalot. Abordez le sujet des armures afin d'être nommé écuyer. Prenez également le savon qu'il vous offre.

LE RETOUR AU CHATEAU

La chambre de Flamme (2)

Utilisez les cheveux afin de tresser une corde. Fixez-la au montant de la fenêtre et aidez Flamme à quitter le château. Elle est alors kidnappée par Sire Georges qui, en échange de sa liberté, exige les plans du lave-vaisselle. Le chancelier fait alors irruption et vous confisque votre sac.

18

La chancellerie

Allez à la chancellerie située face à la conciergerie. Le chancelier envoie les plans originaux grâce à son dodo (un oiseau sans ailes). Lorsque la pièce est désertée, récupérez votre sac et prenez les crackers sous les cages ainsi que les tampons. Avant de partir, jetez un œil sur le titre du livre posé sur le bureau.

19

20

La chambre de Flamme (3)

Retournez dans la chambre de Flamme et prenez son bagage et le drap.

21

La bibliothèque

Demandez à emprunter le livre que vous avez feuilleté. Pendant que la bibilothécaire va dans la réserve, prenez son plumeau. Parlez à Trépied, le bouffon, et prêtez-vous à une expérience sous hypnose. Après la scène cinématique, regagnez la bibliothèque et utilisez le miroir lors d'une autre expérience. Donnez le bagage de Flamme à Trépied.

NOUVEAUX MAGASINS
AIX EN PROVENCE - 2, rue Jacques-de - Haut Cry Mirabeau
MOULIN - 45, rue des Cordeliers
THONON LES BAINS - Galerie l'Ecale
LE PUY EN VELAY - 16 Bd Saint Louis
FORT DE FRANCE - 10 rue Joseph Gangère
MONT DE MARSAN - 15 rue des Cordeliers
AUBERVILLIERS - 29 rue du Moutier
TARBES - 2, rue B. Barrère
REIMS - Place Drouet d'Erlon - Galerie du Lion d'Or
PARIS 6 - 15, rue Bréa (métro Vavin)
HAGUENAU - 2, rue des Dominicains - Galerie St Jacques

OUVERTURES PROCHAINES PERPIGNAN - ST MALO - CHERBOURG - BERGERAC - NICE
BERGERAC - COGNAC - SAUMUR - LIMOGES - ST NAZAIRE
SALON DE PROVENCE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

PLAYSTATION

PlayStation

Console PLAYSTATION & un Pad
+ 1 CD de demo

1490,00 Frs
console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station
Burning Road - Tunnel B1 - PGA Tour Golf 97
John Madden 97 - Andretti Racing 97 - Tekken II
Wipe Out 2097 - Racing Skies

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

SATURN

SEGA SATURN

console SATURN et un pad"
et 1 CD de Démo

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn
Soviet Strike - Earthworm Jim II - Doom
Syndicate wars - Hexen - World Serie Baseball II
Megaman X 3 - Dream Team

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (Sans Indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO
(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéodans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96, notre groupe , fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale
Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepot
Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

- **02 St QUENTIN** - Tél: 23 64 15 07 - **03 MONTLUÇON** - Tél: 70 05 94 82 - **03 MOULIN** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **08 NICE St Laurent du Var** - Tél: 92 12 87 30 - **06 GRASSE** - Tél: 93 36 34 45 - **10 TROYES** - Tél: 25 73 11 28 - **11 NARBONNE** - Tél: 68 32 07 60 - **12 RODEZ** - Tél: 65 68 94 58 - **13 AIX en Provence** - Tél: 42 21 95 26 - **13 MARSEILLE (Metro Castelene)** - Tél: 91 78 96 75 - **16 ANGOULEME** - Tél: 45 94 43 15 - **17 LA ROCHELLE** - Tél: 46 41 29 01 - **18 BOURGES** - Tél: 48 24 92 62 - **19 BRIVE La Gaillarde** - Tél: 55 17 92 30 - **20 AJACCIO** - Tél: 95 21 19 05 - **21 DIJON** - Tél: 80 58 95 94 - **22 St BRIEUC** - Tél: 96 62 33 13 - **24 PÉRIGUEUX** - Tél: 53 09 84 00 - **26 VALENCE** - Tél: 75 56 72 90 - **27 EVREUX** - Tél: 32 62 54 72 - **30 NIMES** - Tél: 66 21 81 33 - **33 BORDEAUX** - Tél: 56 01 13 19 - **34 SETE** - Tél: 67 74 81 46 - **37 TOURS** - Tél: 47 20 42 30 - **38 GRENOBLE** - Tél: 76 47 14 25 - **34 MONTPELLIER** - Tél: 67 60 42 57 - **40 TARNOS** - Tél: 59 64 18 66 - **40 MONT DE MARSAN** - Tél: 58 06 39 51 **Nouveau** - **41 BLOIS** - Tél: 54 78 97 38 - **42 St ETIENNE** - Tél: 77 41 84 79 - **43 LE PUY EN VELAY** - Tél: 71 09 37 17 - **44 NANTES** - Tél: 40 35 57 93 - **45 ORLEANS** - Tél: 38 77 98 30 - **47 AGEN** - Tél: 53 87 92 52 - **49 ANGERS** - Tél: 41 87 59 14 - **49 CHOLET** - Tél: 41 46 06 01 - **51 REIMS** - Tél: 26 77 96 76 **Nouveau !** - **57 METZ** - Tél: 87 36 33 33 - **59 DUNKERQUE** - Tél: 28 66 73 73 - **59 LILLE** - Tél: 20 51 44 75 - **60 CREIL** - Tél: 44 25 56 64 - **63 CLERMONT-FERRAND** - Tél: 73 28 93 37 - **65 TARBES** - Tél: 62 44 92 92 - **Nouveau !** **67 STRASBOURG** - Tél: 88 22 54 81 - **67 HAGUENAU** - Tél: 88 73 53 88 **Nouveau** - **69 LYON (Metro Guillotière)** - Tél: 78 60 33 60 - **71 CHALON S/Seone** - Tél: 85 42 98 58 - **74 ANNECY** - Tél: 50 51 44 98 - **74 ANNEMASSE & Genève** -Tél: 50 87 16 75 - **74 THONON LES BAINS** - Serveur : 38 68 22 06 **Nouveau !** - **75 PARIS 16 (Metro Pompe)** - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - **75 PARIS 6 (Metro Vavin)** - Tél: (16-1) 46 33 79 11 **Nouveau !** - **76 DIEPPE** - Tél: 35 84 63 90 - **76 LE HAVRE** - Tél: 35 22 72 55 -**77 MELUN** - Tél: (16-1) 64 37 41 98 **Nouveau** - **79 NIORT** - Tél: 49 77 05 13 - **80 AMIENS** - Tél: 22 92 28 85 - **81 ALBI** - Tél: 63 49 94 40 - **82 MONTAUBAN** - Tél: 63 66 57 33 - **83 FREJUS** - Tél: 94 53 64 18 - **83 TOULON** - Tél: 94 91 39 49 - **84 AVIGNON** - Tél: 90 82 22 61 (MAGASIN PILOTE) - **93 AUBERVILLIERS** - Tél: (16-1) 43 52 70 23 **Nouveau !**- **94 LA VARENNE St Hilaire** - Tél: (16(1) 41 81 03 17 - **97 LA REUNION LE TAMPON** - Tél: 27 87 76 - **97 POINTE A PITRE** - Tél: 93 20 69 **Nouveau** - **97 FORT DE FRANCE** - Tél: 63 12 13 **Nouveau**

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-... : la taxation est de 2,23 F TTC / min.
** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

Pour tout savoir toute l'année sur les nouvelles consoles les jeux vidéo, les mangas, l'actualité...

Je m'abonne !

6 numéros
192 F
ou 154 F +770 Crédits Player

Je choisis mon cadeau !

11 numéros
+ 1 cadeau au choix
320 F
ou 256 F +770 Crédits Player

8 figurines Street Fighter**

9 cartes Dragon Ball Z 100 % japonaises*

* valeur : 27 F

** valeur : 30 F

Bon à renvoyer à :
Bii - Abonnement PO - BP 4
60700 Sacy-le-Grand.
Téléphone : 44 69 26 26
(si vous habitez Paris/BP, composez le 16).

Deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,37 F min au lieu de 1,29 F min) offertes pour tout abonnement !

Oui, je m'abonne à Player One

● **6 numéros : 192 F (ou 154 F + 770 Crédits Player).**
Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau) ou + 96 (avion).

● **11 numéros + 1 cadeau au choix : 320 F (ou 256 F + 770 Crédits Player).**
Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : + 90 F (terre/bateau) ou + 176 F (avion).

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :
Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Je choisis mon cadeau

○ **9 cartes Dragon Ball Z**
ou
○ **8 figurines Street Fighter**
(réception 4 semaines après le magazine).

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

3615 : 1,29 F/mn

À cet égard, la scène d'extermination de l'équipe et la fuite de Tom Cruise dans Prague est une des plus belles séquences paranoïaques de toute l'histoire du cinéma. Cette scène post-expressionniste constitue réellement une des plus belles réussites de De Palma ! Côté action, cela cartonne et prouve une nouvelle fois que le talent d'un cinéaste compte avant les moyens employés. Comme ici, le budget est énorme, le résultat est littéralement anthologique. L'interprétation, quant à elle, s'avère au diapason. Tom Cruise se fait pardonner toutes ses compromissions dans des navets à gros budgets, Emmanuelle Béart assure correctement et Jean Reno fait du…

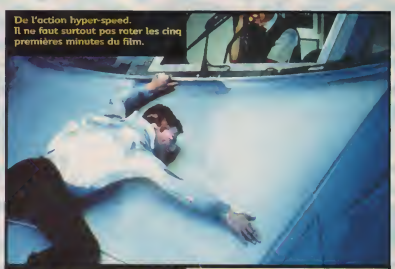
Hollywood !

Cela fait déjà plusieurs années que Gérard Depardieu a conquis les producteurs américains (voir ses rôles dans My Father, Ce Héros *ou le prochain* Boqus*). C'est désormais au tour d'Emmanuelle Béart et de Jean Reno d'intéresser les Américains, leurs performances (surtout celle de Reno) ayant convaincu pas mal de directeurs de castings. Quant aux réalisateurs français, Annaud, Besson et, dans une moindre mesure Beineix, ils peuvent travailler sans problèmes sur des gros budgets américains. Dans un autre genre, Jeannot Swarcz (*La Vengeance d'une blonde*) et Francis « Jaguar » Weber ont eux aussi leurs entrées aux USA.*

« Le film ne devrait décevoir que les puristes de la série les plus grincheux ».

Jean Reno ! Passionant d'un bout à l'autre, *Mission : Impossible* ne devrait décevoir que les puristes de la série les plus grincheux (en effet, le scénario bouleverse complétement le rôle d'un des persos-dés de la série). Les autres (vous, nous) prendront un pied d'acier.
Bref, soyons clairs : *Independence Day*, c'est du téléfilm labotomisé de luxe, *Mission : Impossible* , lui, du grand cinoche de l'an 2000. Et y'a pas photo !

Inoshiro



De l'action hyper-speed. Il ne faut surtout pas rater les cinq premières minutes du film.

Le film fait constamment référence au nec plus ultra de la technologie actuelle.

Une confrontation musclée entre deux « bêtes » de scène : Cruise vs Reno.

Il a fallu toute l'énergie de Tom Cruise pour que revive la série mythique en film à gros budgets.

Brillant De Palma

Brian De Palma est l'un des metteurs en scène les plus fascinants du cinéma hollywoodien. Il débute à la fin des années 60 en réalisant des films branchés à New York comme Hi Mom *où il dirige un jeune débutant du nom de Robert De Niro. Dans les années 70, il acquiert la réputation de « nouvel Hitchcock » en réalisant des thrillers et films fantastiques épatants comme* Sœurs de sang, Phantom Of The Paradise, Obsession *et* Carrie, *inspiré du roman de Stephen King. Sa filmographie est jalonnée de succès (artistiques et/ou commerciaux) comme* Furie, Blow Out, Les Incorruptibles, Scarface *ou encore l'excellent* L'Impasse. *Cependant, ce parcours exceptionnel ne l'empêche pas de commettre quelques erreurs comme* Outrages, *le décevant* Bûcher des vanités *ou le ridicule* Esprit de Caïn. *Quoiqu'il en soit, Brian De Palma vient de prouver avec* Mission : Impossible *qu'il demeure un des cinéastes les plus puissants du moment.*

Les effets spéciaux sont signés ILM. Un gage de professionnalisme créatif.

CŒUR DE DRAGON : heroic et fantasy !

Deux ans de préparation dans les laboratoires d'ILM ont permis au metteur en scène, Rob Cohen, de réaliser ce film moyen-âgeux et grand public, dans lequel le genre béni de l'heroic-fantasy marque son grand retour sur les écrans…

L'histoire

An de grâce 984. Des rebelles attaquent le roi d'un pays fantastique. Au cours du combat, le monarque est abattu et son fils, Einon, grièvement blessé. Désespérée, la reine fait appel aux pouvoirs magiques d'un dragon, qui veut bien sauver le prince si ce dernier prête allégeance au code d'honneur des dragons. Le mourant accepte et promet donc de protéger la veuve et l'orphelin, et d'abandonner les mœurs violentes de son temps. Pourtant, à peine intronisé, Einon se parjure et commence à martyriser son peuple. Ecœuré, le chevalier Bowen, mentor du tyran, s'exile et décide de consacrer son existence à l'extermination des dragons, persuadé que la méchanceté du prince trouve son origine dans le remède du dragon (qui a sauvé le prince en lui offrant la moitié de son cœur !). Les années passent et Bowen s'est transformé en mercenaire dur et désabusé, qui gagne sa vie en massacrant les dragons sans se soucier des malheurs des paysans. Du fond de sa caverne, il est observé par le dragon qui sauva jadis Einon. La confrontation du monstre et du chasseur a lieu : après quelques épreuves, les deux personnages décident de s'associer et d'unir leurs forces pour éliminer Einon… En chemin, ils rencontrent plusieurs compagnons (une victime d'Einon et un moine errant), qui vont aider Bowen à retrouver son sens de l'humanité et de l'honneur…

Une reconstitution fidèle de l'univers heroic-fantasy qui séduira les amoureux de RPG.

L'avis de Player

Cœur de Dragon peut-être considéré comme l'archétype du film tout public moderne. La mise en scène de Rob Cohen met parfaitement en valeur les effets spéciaux en images de synthèse réalisés par ILM. Les amateurs d'heroic-fantasy, de sword and sorcery et de jeux de rôle seront enchantés. Les fans de grand spectacle hollywoodien aussi. Précisons enfin que la voix de Draco le dragon est assurée, dans la VO, par Sean Connery.

Sortie nationale le 30 octobre.

Le repos du guerrier ou quand l'amour donne des ailes au chasseur de dragons !

On se sent peu de chose face à ce monstre d'une autre ère même s'il n'est fait que d'illusions…

Kurt Russell envoyé pour des missions suicides.

© R. Zuckerman

LOS ANGELES 2013 : le retour de Snake !

Présenté en avant-première au Festival de Deauville, « Los Angeles 2013 » est la suite tant attendue de « New York 1997 », le classique de la science-fiction/baston du grand John Carpenter…

L'histoire

Quinze ans après les événements narrés dans *New York 1997*, le légendaire Snake Plissken (Kurt Russell, également cascénariste) est chargé d'une nouvelle mission suicide. Il doit investir la gigantesque prison qu'est devenue Los Angeles pour y retrouver une sorte d'arme secrète, livrée aux prisonniers par la propre fille du président des États-Unis. Il est à signaler qu'en ce début du XXIe siècle, les USA sont devenus une dictature religieuse où toute velléité d'indépendance est sauvagement matée par les armées du gouvernement. Le "Big One" (tremblement de terre) ayant eu lieu, la mégapole californienne s'est détachée du continent et forme désormais une île, que la police utilise pour isoler toute personne qui refuse de se plier aux lois du nouvel état totalitaire. Toujours aussi bourru, Plissken (à qui les fachos ont injecté un poison mortel dont l'antidote ne sera administré qu'en cas de réussite de la mission) débarque dans un univers où les bandes font la loi. N'ayant pas le temps de tergiverser, il fonce dans le tas, rencontrant au hasard de sa petite invasion des héritiers de Che Guevara, un vieux surfer (Peter Fonda), une secte composée de victimes de la chirurgie esthétique menée par Bruce Campbell (l'acteur d'*Evil Dead*, avec une tonne de maquillage), et des hordes de bikers et de prostituées…

Un scénario post-apocalyptique qui tient le spectateur en haleine.

L'avis de Player

Dire que l'on attendait cette suite avec ferveur serait sous-estimer la vérité : tout nouveau film de Carpenter est un événement en soi, ce cinéaste ayant depuis longtemps fait la preuve qu'il est un des rares vrais auteurs du cinéma hollywoodien. Eh bien, et c'est triste, *Los Angeles 2013* est une déception. Malade, Carpenter se contente de livrer un pâle remake du film original qui semble avoir été tourné rapidement, et sans exploiter (ou si peu) les énormes possibilités qu'offrent les effets spéciaux des années 90. On croit parfois voir un « sous-*Mad Max* » italien comme il en abondait dans les années 80… Dur ! Malgré tout, *Los Angeles 2013* porte bel et bien la marque de son auteur : nombreuses références aux séries B américaines, trouvailles diaboliques (la scène du Surgeon General de Beverly Hills), ou sympathiques (le surf au milieu des ruines)… De plus en plus virulent, Carpenter réussit à faire passer un message politique stupéfiant d'audace, encore plus désobusé que celui d' *Invasion Los Angeles*. Ecœuré par l'évolution actuelle de la société américaine, Carpenter termine le film (on ne vous dira rien !) par une pirouette littéralement géniale, barbare en diable, et qui prouve d'une façon désespérée que les films ratés des grands cinéastes surpasseront toujours les tentatives tape-à-l'œil de tâcherons comme Roland Emmerich, l'homme d'*Independence Day* ! À voir, donc.

Inoshiro

Sortie nationale le 13 novembre.

Bien avant L. A. 2013…

John Carpenter est l'un des plus talentueux réalisateurs spécialisés dans le fantastique et la science-fiction de notre époque. On lui doit : Dark Star, Assaut, La Nuit des Masques, Fog, New York 1997, The Thing, Christine, Les Aventures de Jack Burton, Starman, Prince des ténèbres, Invasion Los Angeles, Mémoires d'un homme invisible, L'Antre de la folie, Le Village des damnés. *Il a également écrit ou coproduit des films et/ou téléfilms comme* Halloween 2 et 3, Elvis, Meurtre au 43e étage, Les Yeux de Laura Mars, *ou encore* Bodybags.

Zoom bédé

Événement dans le monde de la bande dessinée ! Un groupe d'auteurs fous (Vuillemin et compagnie), menés bille en tête par Placid, ressuscite un genre disparu : le strip.

« Strips » en kiosque !

Douze pages sur papier journal pour dix balles. Des tos d'histoires drôles, idiotes, bourrées d'inventivité, qui vont droit à l'essentiel : nous édater ! C'est ce que propose toutes les semaines *Strips*, un canard pas comme les autres dont l'initiateur discute avec *Player*...

Player One : Quelle est l'origine de « Strips » ?

Placid : Cela faisait longtemps que j'avais envie de créer un journal de strips, ces courtes histoires dessinées de quelques cases qui existent depuis l'origine de la bédé. J'en ai eu l'occasion en discutant avec un ami éditeur. Je suis très enthousiaste car je suis persuadé que ce genre de produit a sa place dans la presse actuelle.

P.O. : À qui s'adresse « Strips » ?

Placid : Le journal s'adresse à tout le monde ! On consomme tous de la fiction par le biais de la télévision, des romans ou des bédés. Pour moi, le strip est la forme idéale : le format étant court, on peut plonger immédiatement dans l'univers du créateur sans se prendre la tête !

P.O. : Combien d'auteurs travaillent sur « Strips » ?

Placid : Une centaine, sachant que chaque numéro comporte des travaux réalisés par une cinquantaine d'artistes. Au bout de cinq ou six numéros, on atteindra la centaine !

P.O. : Qui fait le choix ?

Placid : C'est moi, car c'est mon rôle de rédacteur en chef.

P.O. : Quels sont le tirage et la périodicité ?

Placid : *Strips* est un hebdomadaire diffusé en kiosques à 60 000 exemplaires.

P.O. : Que penses-tu de la situation actuelle de la BD dans la presse ?

Placid : Je la trouve lamentable. Au contraire de ce qui se passe dans beaucoup de pays étrangers, les quotidiens français ne publient pratiquement jamais de strips alors qu'ils devraient en être le support de base. À mon avis, les journaux sont le vecteur idéal pour ce genre de création.

P.O. : Ton avis sur les mangas ?

Placid : Ils ont une richesse énorme. Il y en a de tous les genres, mais la plupart de ceux qui sont traduits en français se rattachent aux séries animées diffusées par le *Club Dorothée*. Les mangas sont en fait beaucoup plus variés. En France, on a affaire à une unité de style et on omet nombre d'auteurs intéressants. En règle générale, je trouve les mangas très bien.

P.O. : Comment vois-tu évoluer « Strips » ?

Placid : J'aimerais bien que ce journal devienne quotidien !

Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire : vous précipiter chez votre libraire !

Propos recueillis par Inoshiro.

« La Basse-cour » de Fabio.

« Cow-boy Jean » de Kamagurka et Herr Seele.

SORTIES

« Les Lumières de l'Amalou »
« Cendres »
(Gibelin et Wendling)

Cinquième et dernier album de la série Les Lumières de l'Amalou. *Entre Furets et Transporents, la guerre fait rage. Les héros, Orione, Elwood, Andréo et Théo vivent leurs dernières aventures, épuisés par tant de conflits et de désordres animés par des dieux-démons qui crient vengeance. L'écriture nerveuse de Gibelin va à l'essentiel, ce qui donne au récit un rythme haletant. Le dessin de Wendling, coloré d'ocre et de vert, nous plonge dans une*

ambiance glouque à souhait, très personnelle et de grande tenue. Une excellente BD, signée par des auteurs aux talents confirmés.
Éditions Delcourt.

« Dr Slump »
(Akira Tariyama)

Le père de Dragon Ball *commence à fatiguer. Que l'on se soit amusé avec les premiers* Dr Slump, *à l'humour décalé et volontairement salace, n'avait rien de honteux. Qu'il nous ressorte pour le septième album toujours la même soupe, avec des gags qui finissent en eau de boudin, où le rire fait place à la consternation, on dit : halte ! Cet énième album n'aurait même pas sa place chez les Grosses Têtes de l'inoxydable Bouvard. Un Dr Slump qui traîne en lourdeur. À éviter...*
Éditions Glénat.

Les Schtroumpfs sont dans

nintendo.sega.sony

ultra Player

1 Bubble gum Schtroumpfs et une pochette de stickers Schtroumpfs en cadeau.

En vente à partir du 5 septembre.

Zoom divers

Alors que MCM entame la seconde saison de « Mangazone », la chaîne numérique C: lance ce mois-ci « Mangaï », une bimestrielle sur les mangas réalisée par nul autre que Matt Le Fou !

Les mangas numériques !

Player One : Tu es journaliste à « Ultra-Player », directeur artistique de MCM et maintenant tu réalises pour C:. Quelle est l'origine de cette émission ?

Matt (Patrick Giordano) : Cela fait un an et demi que j'ai déposé le projet aux Nouveaux Programmes de Canal+. Les Nouveaux Programmes, c'est la structure qui produit les émissions cyber de Canal (*Cyberflash*, par exemple) et C:, une chaîne lancée au printemps dernier et accessible en s'abonnant au bouquet numérique de Canal Satellite. Cette chaîne émet des programmes deux heures par jour. Ça, c'est ce qu'on a en s'abonnant au bouquet de base. En souscrivant un abonnement supplémentaire (50 francs/mois), on a accès à du téléchargement, qui permet d'avoir, par exemple, des programmes en shareware.

P.O. : Quelles sont les différences entre « Mangazone » et « Mangaï » ?

Matt : *Mangazone* est une quotidienne, et colle donc plus à l'actualité. Ce que j'ai essayé de faire avec *Mangaï*, c'est développer des dossiers. La première émission comprend, par exemple, un dossier sur les mangas et les jeux vidéo. *Mangaï* commence par un programme de sept minutes, suivi d'un anime (le premier sera *Bubblegum Crisis 3*), puis encore sept minutes d'infos sur les sorties et l'actualité des mangas et animes en général. A partir de la deuxième émission, on aura des cours de japonais !

P.O. : Tu fais aussi une autre émission sur C: ?

Matt : Oui. Elle s'appelle *DJIT* et parle des rapports entre la musique et le multimédia. On a, par exemple, rencontré DJ Dimitri from Paris pour la première, qui nous parle de sa passion pour les jeux Nintendo.

Matt s'envolant vers d'autres aventures, on en profite pour vous signaler que *Mangaï* est une excellente émission. On a aimé le soin apporté au montage, qui fait oublier… quelques erreurs dans les commentaires.

Propos recueillis par Ino.

« FANTÔMES CONTRE FANTÔMES »

Il nous reste juste assez de place pour vous prévenir que *Fantômes contre fantômes*, le dernier film de Peter Jackson (*Bad Taste*, *Les Feebles*, *Brain Dead* et *Créatures célestes*) est excellent ! Nous l'avons vu au festival de Deauville. Ça parle de fantômes (étonnant, non ?), de serial killers, d'agents fous du FBI… Il y a Michael J. Fox et Jeffrey Combs (l'acteur principal de *Re-animator*) et des tas d'effets spéciaux délirants. Et – ô joie !– bien que le film ait été coproduit par Robert *Forrest Gump* Zemeckis, cela n'atténue en rien la folie de Jackson !
Le film sort en janvier 97. Patience !

Inoshiro, grippé.

THE ORIGINAL

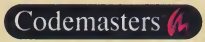
Micro Machines

SCALE MINIATURES

V3

Retrouvez très bientôt votre course auto préférée plus rapide et hallucinante que jamais. Le réalisme des images 3D, la multiplicité des circuits et des véhicules vont vous scotcher à vos sièges baquets.

Accélérations et sensations garanties.



© The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited ("Codemasters") 1996. Tous droits réservés. Codemasters, Micro Machines™ V3 sont des marques déposées utilisées sous licence par The Codemasters Software Company Limited. Micro Machines™ est une marque dépasée de Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters utilise la marque Micro Machines™ pour ces produits conformément à une licence. Codemasters n'est pas affilié à Lewis Galoob Toys Inc. Sega et Saturn sont des marques déposées de Sega Enterprises Limited. "PS" et "PlayStation" sont des marques dépasées de Sony Computer Entertainment Inc.

P.A. Petites annonces

3 ans et demi après leur disparition, elles reviennent. Les PA réintègrent désormais les pages de Player One. Vos nombreux envois confirment votre désir. Alors, échangez, achetez, vendez... Il vous suffit de remplir et renvoyer le bon ci-dessous, en priant qu'un joueur-sœur vous réponde...

Vends

PLAYSTATION

Jeux : Rayman, Theme Park, Magic Carpet, WipEout, Krazy Ivan, Air Combat, Discworld, 3D Lemmings et Novastorm 200 F l'un ou 1600 F le tout. Tél : 47-54-96-08 (Robin ou Marc).

Jeux : DBZ, Adidas Power Soccer, Street Fighter Alpha, Zero Divide. Tél : 27-68-75-32 (Thomas).

Jeux VF : Need For Speed 300 F; Fade To Black 300 F; Total NBA 96 300 F; Resident Evil 300 F; Mortal Kombat 3 200 F; Firestorm 220 F. Tél : 72-49-05-90 (Denis aux heures de repas).

Jeux : International Track & Field à prix très, très, très intéressant. Tél : 76-31-62-01 (Willy).

Jeux : Toshinden, Theme Park, Fifa 96 150 F chacun. Tél : 21-53-01-18 (Michaël).

Jeux : Destruction Derby et Ridge Racer. TBE. Prix : 200 F chacun. Tél : 49-30-66-61 (Mathieu).

Jeux : Magic Carpet, Alone in the dark 2, Need for speed, Shellshock, Fade to Black. 1ère main. TBE. Prix : 200 F chacun. Tél : 91-89-85-36 (Thierry)

GAME GEAR

Game Gear + adaptateur secteur pour 200 F, Game Gear + 14 jeux pour 1250 F, Columns-Sonic 1 (4 jeux en un) pour 35 F, Olympic Gold + Cool Spot + Global Gladiators pour 60 F, Shinobi 2 pour 75 F, Asterix and the secret mission + Sonic Chaos pour 95 F, Tempo Jr + Tail's Adventure + Ristar + Sonic Drift Racing pour 115 F, Fatal Fury Special pour 150 F. Tél : 85-45-24-44 ou BAL Tails Pog Z.

SATURN

Saturn + Daytona avec 2 pads et CD photos + 8 jeux, Nights + Pad, Virtua Cop + Pistolet, Sega Rally, Rayman... pour 3200 F. Tél : 37-45-82-56 (Thierry).

Saturn japonaise + 2 pads + Card 3 en 1 + Victory Goal + Theme Park + Sega Rally + DBZ 1 et 2 le tout 2800 F. Tél : 71-67-33-18 (Johann).

SUPER NINTENDO

SN avec 8 jeux pour 1000 F. Tél : 34-83-08-19 (Sylvain)

SN + 2 paddles + Super Game Boy + Super Scope + 10 jeux dont Yoshi's Island, Donkey Kong, F-Zero... Environ 2600 F. Tél : 96-38-87-08- (Ronan à partir de 20 H).

Jeux : Batman Forever, Mortal Kombat III, EarthWorm Jim 2, NBA Give and go 200 à 250 F chaque. Tél : 56-45-35-70 (Régis).

Jeux : R-Type 50 F (sans boîtier ni livret), Skyblazer, Flashback, Lethal Weapon 100 F chacun. Illusion of Time + guide 200 F, Donkey Kong Country 2 250 F. Tél : 35-03-97-52 (David).

Jeux : Zelda, Mystic Quest, Yoshi's Island, Mortal Kombat, Super Smash Tennis, Starwing... Tél: 50-27-89-69 (Guillaume).

Jeux : TBE avec boîtes, notices : Starwing 40 F, Earthworm Jim 150 F, Sim City 100 F, Super Mario Kart 150 F, Diddy's Kong Quest 250 F. Tél : 45-83-27-47 (Gerserde).

SN + 2 manettes + Cool Spot et StarWing. Faire offre au : 97-63-71-16 (Erwan).

GAME BOY

Jeux : Aladdin, Spider-man, x-men, Jordan Vs Bird, MK 2, Probotector... n très bon état. Tél : 50-27-89-69 (Guillaume).

Jeux : Tetris (sans boîtier ni livret); Solomon's club. 50 F pièce. Tél : 35-03-97-52 (David).

3DO

3DO Panasonic Pal + 5 hits (Fifa, Gex, SSF2...) + adaptateur Pads SNES + 2 pads. Excellent état. Prix : 1800 F. Tél : 49-30-66-61 (Mathieu).

MEGADRIVE

Megadrive + 11 jeux + Mega CD et 3 jeux + 3 manettes : 1750 F. Tél : 76-45-00-22 (Jeremy).

Megadrive + 4 manettes + accessoires + 33 jeux. TBE. Prix : 2500 F. Tél : 63-64-76-88 (Mathieu).

NEC

Nec PC-FX + 2 manettes + 5 jeux (Tengaimakyo, Cutey Honey, Team Innocent...). TBE. Prix : 3500 F à débattre. Tél : 21-67-43-69 (Mickaël).

DIVERS

Magazines Player One du 2 au 34. Prix à débattre et selon numéros. Tél : 84-82-44-62 le week-end (Manu).

Collection complète Manga Dragon Ball Z japonais (1 à 42). Prix : 500 F, Posters 10 F, figurines... Tél : 48-29-78-65 (Jeandel).

Échange

ISS + 1 jeu Game Boy au choix + 5 jeux M.S. (pour Game Gear) contre ISS Deluxe. Tél : 44-65-07-06 (Stéphane).

Vends Clockwork Knight 2 : 200 F ou échange contre VF2, Virtua Cop ou autre... Faire proposition au 53-70-89-77 après 19h30.

Echange et Vends Jeux PlayStation (Fade to Black, Need for Speed...) faire offre au 21-44-45-42 (Nicolas).

Echange ou vends jeux SNIN (FIFA 96, Sim City...) entre 40 et 200 F. Possibilité de vendre avec console. Tél : 78-61-74-11 (C. Jomard)

Toshinden, Fifa, Theme Park contre Destruction Derby, Need for Speed, Road Rash, Worms, Olympic Soccer. Tél : 21-53-01-18 (Michaël).

Echange SN + 2 manettes + 5 jeux (Secret of Mana, Bomberman, etc.) + adaptateur contre NEO GEO CD + 2 manettes + 1 ou 2 jeux. Tél : 34-20-03-95 (Yannick).

Vends SN + 4 pads + AD29 + Multitap + 17 jeux (ISS 2, MK3, Killer Instinct, NBA JAM TE, Super Bomberman 3, Soccer Shoot Out, FF5, SSFII...). Prix : 3000 F à débattre ou échange contre Saturn + 5 jeux. Tél : 39-60-40-76 (David).

Vends/échange contre n'importe quel jeu : Destruction Derby 200 F. Tél : 48-29-78-65 (Jeandel).

Recherche

Art Book Candy Moon Moon moins de 100 F. Art Book U Jin Land : Live à moins de 100 F. Art Book CD Audio, posters de la série City Hunter (Nicky Larson), et Captain Tsubasa J à bas prix et en très bon état. Tél : 34-83-08-19 (Sylvain).

Nouveautés PlayStation. Tél : 26-65-30-71 (Marguerite)

Numéro 1 de Player One. Tél : 45-83-27-27 (Gerserde)

PETITE ANNONCE GRATUITE

BON À DÉCOUPER ET RETOURNER À :
PLAYER ONE, PA., 19 rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex
ou par minitel 3615 Player One Rubrique PA (1,29 F/mn)

Rubrique : Vente ☐ Achat ☐ Echange ☐ Divers ☐
Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

REALITE VIRTUELLE.

UN REALISME ETONNANT : 3 FLIPS, 2 RAMPES, DES LOOPS, TARGETS, MIMANTS, LUMIERES, POPPERS, RAILS, BUMPERS...

20 MORCEAUX DE PUR ROCK

100 SEQUENCES EN 3D

PLUSIEURS DIZAINES DE MODES DE JEU POUR UNE DUREE DE VIE EXCEPTIONNELLE !